NINTENDO 64 • DREAMCAST • GAMEBOY

DICEMBRE 2000
ANNO 7
L. 7.000
Gruppo Editoriale FUTURA

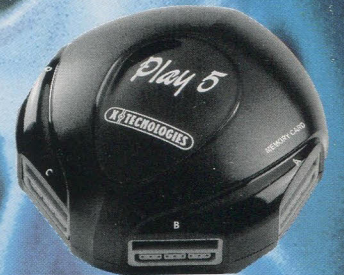
MEGA CONSOLE NUMERO 76

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE
45% ART. 2 COMMA 20/B
LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

www.futura-ge.com

DREAMCAST
SONIC ADVENTURE 2
QUAKE III
METROPOLIS STREET RACER
HALF-LIFE
LE MANS
ETERNAL ARCADIA

NINTENDO 64
THE WORLD IS NOT ENOUGH
MICKEY'S SPEEDWAY USA
POKÉMON PUZZLE LEAGUE
F1 RACING CHAMPIONSHIP

LEGEND OF ZELDA
MAJORA'S MASK
IL RITORNO DI UN MITO

MEGA sommario

Dreamcast

Nintendo 64

Coin-Op

Gameboy Color

Rubriche

N. 75 Novembre 2000

Gruppo Editoriale Futura SpA
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.futura-ge.com
Direttore responsabile:
Paolo Reina
Coordinamento Editoriale:
Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione:
Puntografica di A. Valenzano
Hanno collaborato: Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Erik "Shrapnel" Pede, Marco "Puck" Del Bianco.
Corrispondente dal Giappone:
Cristophe Kagotani
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura
Riccardo Trombetta
Tel. 02/66526286
Ufficio Traffico:
Barbara Varisco

Gruppo Editoriale FUTURA

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: Gruppo Editoriale Futura SpA, c.p. 88 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 0266526213 (9.00-12.30)
Fax 0266526300
E-mail: abbonamenti@futura-ge.com
(i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 38805206)
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 13-1-97 n. 1217.

Mega Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Nintendo Magazine - Emap Images UK

Prezzo del numero L. 7.000. I numeri arretrati degli anni 1999 e 2000 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1999. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

MEGA CONSOLE ULTIMO ATTO

Ebbene sì ragazzi siamo giunti al termine... Come? No guys, non si tratta di un errore di impaginazione, non è che questa volta il box conclusivo della Mega Mail è stato erroneamente inserito nell'intro. Questo mese di Dicembre, questo Natale ci lascia come regalo l'ultimo numero di Mega Console, dopodiché, chiuse queste pagine, non ne seguiranno altre. Ci ritiriamo a vita privata. E così tocca al sottoscritto darvi la notizia ed inventarsi qualcosa che valga la pena di essere ricordato, che possa fermasi nelle vostre menti ad imperitura memoria di quanto fatto in questi anni. Ebbene ragazzi scordatevelo. Scordatevelo perché se, fino ad ora, non siamo riusciti a fare breccia nel vostro cuore sarebbe stupido tentare di farlo adesso, magari facendo leva su futili sentimentalismi. Tutto ciò che mi sento, che posso dirvi è l'ennesima ridda di emozioni e riflessioni rigorosamente personali che, nonostante l'infelicità dell'evento, erano già passate per la mente del sottoscritto. Mi ero però convinto, illuso che tutto ciò non sarebbe mai accaduto con me; la vedevo come un'eventualità lontana, dopo la mia dipartita... Pensavo/speravo che l'avrei vissuta con distacco, invece ho scoperto che per, quanto si possa essere "vecchi", 7 anni di lavoro non si possono cancellare chiudendo semplicemente una rivista. Ci sono ricordi, tanti. Ci sono consuetudini e situazioni che rendono speciale questo lavoro come del resto tutti i lavori fatti con passione ed interesse. E allora? Semplice, Mega in realtà non chiude... Va in vacanza... Diciamo che i vicini hanno protestato, hanno protestato per il rumore della nostra festa e così, a quest'ora della sera, è meglio che tutti vadano a casa, che pensino un po' per conto loro, che valutino quanto visto, sentito, ragionato con noi in questi anni. Per alcuni ci saranno bei ricordi, per altri momenti spiacevoli, alcuni si dimenticheranno tutto... Già, ecco l'unica cosa che non vorrei... E' l'oblio che temo... Perché la pace dei sensi non ci si addice, perché non è vero che siamo stati "sconfitti" perché qualsiasi finale lascia sempre lo spazio per un sequel. Patetico? Forse... Sicuramente sincero.

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Tecnologia Evoluta?

MAD MACHINE

A cura di Paganini Saimon

Carpire le determinazioni che sottendono i criteri di valutazione/significazione utilizzati dai Japponesi è un'impresa quantomeno improba; di fatto, risulta letteralmente impossibile desumere ciò che da loro viene percepito come "appetibile" e, consequenzialmente, "acquistabile". A supporto di codesta tesi subentra quella paradigmatica fattispecie che ha come indiscusso protagonista il Dreamcast, la cui flebile penetrazione nel mercato nipponico si attribuiva, unanimemente, dapprima all'imperdonabile superficialità di mamma Sega nel settore propagandistico/distributivo e poi alla deprecabile latitanza di titoli contestualmente progettati per soddisfare le "raffinate" esigenze dell'utenza asiatica... Superfluo diviene rilevare come gli ingenti sforzi profusi dalla leggendaria soft/hardco sul fronte pubblicitario, al pari dell'apprezzabile ampliamento del canale riservato alle vendite on-line (ambedue egregiamente sospinti dall'uscita di svariati capolavori) abbiano totalmente annichilito tali sedicenti faziosità. Tutto magnificamente risolto, quindi? Non sia mai. I "puristi" dagli occhi a mandorla hanno bellamente ignorato le spettacolari performance del 128-bit marchiato a fuoco Sega, prediligendo altre piattaforme. Ovviamente, gli inibitori effetti della recessione economica hanno comportato delle radicali conseguenze, considerando che anche la famigerata Ps2, dopo un inizio massivo, si è tristemente arenata su ingloriose e quanto mai inaspettate secche, dal pdv delle proiezioni esclusivamente commerciali. E' emblematico però che, quando un Dream s'infila solitariamente nei calorosi salotti di Tokyo, sei dicasi sei console Sony si sono preventivamente insediate nelle stanzette d'altrettanti hardcore players e ciò, incredibilmente, avviene nonostante le corrispettive line-up siano oggettivamente imparagonabili, sia per ciò che concerne l'aspetto squisitamente qualitativo, sia per quello meramente quantitativo. Il mondo videoludico giapponese è unilateralmente, inequivocabilmente, ottusamente indirizzato verso Square, Enix e i Pokémon: si può dunque lecitamente riflettere sul perche Sega non focalizzi la sua politica aziendale nei mercati occidentali, i quali hanno già ampiamente dimostrato di recepire adeguatamente la proposta tecnoludica offerta dal Dreamcast. Frazionando i capitali investiti, concentrandoli rispettivamente nella Ricerca & Sviluppo per gli arcade nella terra del sol levante e per le postazioni home nel West, non ne conseguirebbe un tangibile innalzamento qualitativo della produzione targata SErvice GAmes? Astrazioni banalmente concettuali, prive di un cristallino fondamento? Probabile... però con il Genesis non era andata poi tanto male. Vero, Fabio?

Un'impresa improba e, a conti fatti, inutile. Non ha infatti senso scervellarsi sul perché si ingenerino certe situazioni. Situazioni che per il nostro bisogno di divertimento sono semplicemente futili. Già, perché chi ci dice che il Giappone, che è così lontano da noi geograficamente e culturalmente, non possa effettivamente essere un'isola felice, dove i lettori dvd prosperano e i giochi vengono consumati al ritmo di uno al mese? Nessuno, quindi meglio evitare questioni così altamente filosofiche e spostare la nostra attenzione su ciò che conta realmente. Oltretutto, sotto i riflettori, non dovrebbe più trovarsi il mercato del Sol Levante quanto l'America... La mareggiata PS2 si è spostata, i titoli di cui dispone la nuova console Usa sono sicuramente più appetibili per il mercato a stelle e strisce che non per i jappo e, onestamente, il futuro del 128 bit Sega dipenderà pesantemente da come la macchina saprà resistere a questa ennesima "invasione". Qui però Sega ha fatto e sta facendo tutto ciò che serve per "salvare" la sua macchina! Il DC continua infatti imperterrito con la sua ondata di titoli degni di nota, con Capcom che lo spalleggia, con il gioco in rete che cresce, cresce, cresce. 2.8 milioni, ecco il numero di macchine piazzate negli

Usa da Sega al 30 Settembre. Poco meno di 6 milioni worldwide ma questo non conta. Non conta per tutti quegli individui che danno peso alle sole specifiche, per costoro sì che Sega è bella che spacciata. Ma è davvero mai possibile che sia questo il destino della massa? Che la situazione non possa mutare? Forse... In ogni caso spacciati siamo noi italiani. Qui infatti non siamo in Giappone, qui il DC è quasi sconosciuto. Idem per il Nintendone che sta scivolando piano piano nell'oblio e così corriamo addirittura il rischio che, con l'avvento della prossima "PS2 generation", per quanto rivoluzionarie, per quanto fantastiche, le nuove macchine Sega e Nintendo verranno trattate nel nostro bel paese alla stregua (forse peggio) delle care e buon vecchie console di importazione. Forse per alcuni sarà un bene, si tornerà a quel gioco casto, puro, per pochi con tutti i problemi che derivano dalla ricerca dei giochi, dalla scarsa informazione, dal poco spazio e dagli immancabili sfottò; d'altro canto ognuno si consola come meglio crede!**

Al Ladro! Al Ladro!

PIRATERIA, ULTIMO (M)ATTO?

A cura di RdP

Caro Fabio,
spinto dalla prima lettera del numero 74 ho deciso di scrivere a Mega, benché sappia che avrò scarse speranze di pubblicazione. Non intendo difendere Playstation, ma la pirateria. Ho detto bene, proprio questa. Non che io sia un pirata o acquisti giochi piratati, ma perché conosco persone che lo fanno, e non li biasimo. Sono poveri, hanno altro a cui pensare che non "acquistare le videocassette di Dragon Ball con i nomi originali" (E' questo che rende un cartone animato un capolavoro! E noi poveri stupidi che credevamo che per divertirsi bastasse vedere un cartone Disney come "Fantasia":-)), per fortuna! Magari tengono più all'amore, alla famiglia, allo sport e a tante cose belle invece che alle aberrazioni che (per fortuna!) riguardano solo quattro invasati. I loro soldi guadagnati li danno (in parte) ai genitori in segno di rispetto per le persone che li hanno cresciuti e guardano più i raggi del sole invece della fredda luce dei monitor. Insomma, io ci andrei con i piedi di piombo a giudicare queste persone, perché non tutti sono "nobili" e ricchi. Semmai andrebbero multe severe ai pirati, i quali fanno i soldi vendendo illegalmente e in nero. Infine Fabio Ravetto: ne ho anche per te, tu che dici di giocare solo i giochi che ti interessano. Tutte panzane, perché sei un recensore -mi pare- e i giochi anche se non li acquisti hai modo di provarli a fondo (e non dire che non lo fai) tutti, ed è un lavoro al quale non rinunceresti per niente al mondo (o sbaglio?). Smetti anche tu, per favore, di fare il santarellino e per una volta ammetti di aver torto in questo caso, perché a dispetto di come ti sei presentato la prima volta sulle pagine della posta, tu sei quello che vuole avere l'ultima parola, sempre e anche se stai scrivendo un mucchio di assurdità. So long.

Recensore? Sì. Niente pirateria? Ancora sì! E sai perché? Proprio perché provo molti giochi ed è per questo che posso dirti che un buon 50% sono prodotti mediocri. Non vale la pena comprarli. Se le persone aprissero gli occhi e prendessero solo i titoli che valgono allora non ci sarebbero problemi. Ancora, non credo ai pochi soldi per i game... Le console costano e comunque i giochi usati si trovano anche a poco. Solitamente quelli che prendono i titoli pirata non si preoccupano di "risparmiare". Lo fanno perché con il costo di un gioco se ne prendono 10 ma i soldi che vanno sono sempre quelli. Potrei già capirti se mi dicessi: "Ok, i titoli li "provo" pirata, poi quelli belli me li compro originali". Ma no, niente... Meglio far i proprio comodi, meglio essere coerenti e fare i furbi fino in fondo... Anche io lavoro, anche io ho una famiglia e di certo i soldi non mi piovono dal cielo. I giochi che mi interessano però li compro e li pago come tutti, né più né meno. Se un mese sono a corto aspetto, finisco i titoli "vecchi" e quando trovo l'occasione prendo l'usato. Non penso di essere una persona speciale. La differenza forse è che io ai games ci tengo e che quindi l'esperienza ludica, per me, non può prescindere da un prodotto originale (ed in ogni caso preferirei non giocare piuttosto che sentirmi un "ladro" di emozioni). Ovviamente questi sono discorsi che per il tuo animo non hanno senso, non valgono perché tu tieni all'amore, alla famiglia allo sport e a tante cose belle. Peccato però che al contempo tu ti senta anche in diritto di consigliare/giustificare la gente che prende i giochi che vuole, rubando, perché tanto non sono a livello dei tuoi "ideali". Semplice differenza di vedute? A me non pare, detto ciò potremmo andare avanti per ore ma non credo proprio che la situazione cambierebbe quindi tieniti i tuoi titoli masterizzati e fai tutti quei i ragionamenti che ti fanno sentire in pace con la coscienza. Evitami solo discorsi da paladino dei "poveri", da tutore dei veri valori perché dai briganti mi aspetto ben altro.

Globuli & Piastrine

SEGNO DI SANGUE

A cura di Hurricane '73

SCENDI IL CANE CHE LO PISCIO:
Che fisico... fai bidi bolding?
Posso affliggere questi manifesti?
Riposiamoci e diamoci una rifucilata.
Tomba ha vinto lo slavo gigante.
Ai TG parlavano degli ambientalisti islamici.
Il paté d'animo.
Di fronte a queste cose rimango putrefatto.
Siamo agli antilopi.
Quando muoio mi faccio cromare.
Ho un dolore in mezzo allo sterco.
Purtroppo è nel mio carattere: sodomizzo tutto.
I raggi ultra violenti.
Anche l'ottico vuole la sua parte.
Anche l'occhio va dalla sua parte.
Spezziamo un'arancia in favore della libertà.
Spezziamo un braccio in favore della pace.
Scambiamoci i connotati.
Non bisogna piangere sul latte macchiato.
Uniamo l'utero al dilettevole.
Arrivano certe zampate di caldo.
Piume di stronzo.
Mi sono dato la zuppa sul piede.
C'è peluria di operai.
Ha studiato da solo. E' un auto di latta.
Da vicino vedo bene, da

lontano sono lesbica. Non mi tenere sulle spighe!

Ed anche questa è fatta...

PlayBoy, PlayStation...

ALL GIRL ACTION

A cura di Massimo

Ciao, Ciao a tutti! Finalmente, dopo tanti anni che leggo MC ho deciso di scrivere una bella letterina: già perché leggo questa rivista fin dal primo numero, senza aver perso mai un'uscita. Ora sto provando l'emozione di scriverti, cara MC, con il mio adorato Dreamcast e proprio per parlare di questo ultimo ho deciso di digitare i caratteri di queste righe. Ma facciamo un piccolo passo indietro: quando acquistai il primo numero di questa testata avevo, mi pare, 15 anni; ora ne ho 22 e, da grande appassionato di videogames ho aperto, circa un mese fa, un negozio insieme a un mio amico qui nella provincia di Arezzo. Il suddetto negozio è una fumetteria ma abbiamo voluto inserire un angolo per i game e + in particolare per DC. Premetto che nel nostro paese nessun negoziante aveva deciso di esporre un fiammante DC in vetrina, optando, come era ovvio, per una più aggressiva "plei2"... A dire la verità noi avevamo scelto di vendere ESCLUSIVAMENTE DC più per passione che per sete di denaro e credevamo che riuscire a piazzarne qualche copia sarebbe stato arduo, specialmente con il "PSX2-DAY" alle porte... Bene, non ci crederete ma... L'interesse che la gente nutre per DC qui è davvero incredibile tanto che se continua così non riusciremo a procurarci abbastanza console per Natale in modo da soddisfare la richiesta del pubblico... Vi chiederete perché vi sto raccontando tutto questo... Troppo spesso ho sentito dare tutta la colpa di una precaria esistenza del DC qui Italia solo a SEGA perché qui non ha investito in pubblicità e perché la console non ha una distribuzione ufficiale... Tutto vero, per carità, ma che dire allora di quei negozianti che si ostinano a proporci vetrine pieni di scatolotti blu con scritto ps2 invece degli altri, sempre blu, con la spiralina bianca? Porca miseria ma è mai possibile che il mercato console sia diventato così commerciale? Perché aspettare, fremere, spremersi per un prodotto (leggi ps2) di una mediocrità più unica che rara? Ok, ok... Con questo non volevo dare giudizi definitivi su questa console ma volevo semplicemente dire: ma è mai possibile che con roba del calibro di Jet Set Radio, Samba de Amigo, Soul Calibur, DOA2, SegaGT, FerrariF355 in giro (e sapete tutti benissimo che potrei continuare per ore) tutti impazziscano ancora solo per Trekking Drug Tournament e per il Racer di Ridge di Beautiful 5? PERCHE'? PERCHE'? PERCHEEEEEEEEEE'? Possibile che la pubblicità a volte possa essere un'arma così controproducente e potente? Possibile che la superiorità di un sistema si debba decidere a suon di spot? E' questo il mercato dei videogiochi del nuovo millennio? Ma soprattutto: POSSIBILE CHE L'ACQUIRENTE NON SIA + IN GRADO DI SCEGLIERE CON LA SUA TESTA? NO, perché obiettivamente parlando mi spiegate perché un vero appassionato non dovrebbe comprare DC? Probabilmente, ma qui si parla di opinioni personali, si sta rivelando, anche in virtù delle prossime uscite, la console + completa mai concepita... Eppure no... La gente vuole solo TREKKING, TOMB RAIDER e FANTASIA FINALE (prima o poi auspico che esca veramente quella finale perché appioppare un 9, un 10 o un 11 dopo un titolo non mi pare propriamente fantasioso, direi di più "COMMERCIOSO"). D'accordo, saranno anche bei giochi ma non mi va giù che la massa, per avere questi titoli, ignori altri capolavori di cui non immagina nemmeno la qualità come Shenmue tanto per sparare un nome! Con questo non voglio dire che bisogna ignorare del tutto PS2 ma non posso nemmeno dire che la politica SONY sia stata molto corretta nei confronti delle rivali (leggi NINTENDO e SEGA) a prescindere o meno dal fatto che Saturn e N64 siano state buone macchine o no. Forse è per questi motivi che molti utenti SEGA odiano Sony a morte: per il fatto che vedono nella seconda (in ordine di apparizione) grande "S" una minaccia in grado di soffocare con armi come soldi e pubblicità gli sforzi che SEGA ha fatto con DC e che Nintendo sta facendo con Gamecube... Oddio, le rivalità tra case produttrici non sono una novità ma Nintendo e Sega se le davano a suon di giochi e i più contenti eravamo noi... Gli acquirenti. E se Sega e NINTENDO se ne andassero all'altro mondo per colpa dell'onestissima politica Sony (che sembra continuare ad avere un rapporto d'amore con la pirateria) io francamente non mi accontenterei di trekking, fantasia finale, metallo gear solido e collina silenziosa... Saranno opinioni le mie... Fantasie perverse ma dico sul serio NON CE LA FAREI PIU'! Quella di vendere DC e basta nel mio negozio è una scelta drastica e pure contestabile ma è pur sempre una scelta che, giuro, si sta rivelando azzeccatissima: vedere i volti della gente entrare in una meccanica di gioco nuova come quella di Shenmue o farsi risate a crepapelle vedendo Space Channel 5 e Jet Set Radio è una grossa soddisfazione e vorrei precisare che non li sto plagiando i miei clienti: do loro semplicemente la possibilità di provare qualcosa di diverso e a molti il "DIVERSO" è piaciuto tantissimo, sino a fargli mettere mano al portafoglio per portarsi quelle piccole gemme di emozioni a casa. Questa lettera era più che mai una testimonianza e penso che possa essere qualcosa di gradito ai lettori di MEGA che, comunque, rimane a parer mio la rivista più professionale ed obbiettiva del settore. Ciao a tutti e ricordate: giocate a quello che vi pare ma DIVERTITEVI!!! DIVERTITEVI E DIVERTITEVI!!!

Una lunga epistola, una professione di una grande passione per la macchina Sega e i suoi giochi. Una testimonianza di un mercato che può funzionare anche da noi. Il problema è che tutto ciò è valido per poche, limitate aree del nostro paese, dove ci sono più videogiocatori... Per il resto è Sony a manetta. Al di là dei negozi per appassionati, dove sovente si ritrovano persone che ancora vanno al di là degli spot e delle credenze di massa, esistono infatti i grandi supermercati. La grande distribuzione con i suoi sterminati magazzini, i suoi punti vendita sparsi capillarmente sul territorio dove si trova tutto, dove si compra tutto perché c'è tutto quello che serve senza tante paturnie. E' qui che PSX ha fatto faville, è questa la fetta di mercato che si è rivelata determinante e che ha "convinto" i grandi distributori che i videogiochi possono essere un business come i TV Color, i tostapane, le radio. E così i games sono diventati, per molti, come l'insalata, come i cavoletti di Bruxelles. Trovi i giochi del GB vicino alle scarpe ed i monitor dei PC proprio affianco ai peluche. Così però, la macchina perde un po' del suo fascino. È

vero, un tempo i videogiochi erano diversi, c'era meno gente e un po' il "ghetto" mi manca... Mi manca per modo di dire perché, comunque, Sega e Nintendo ghettizzate erano in passato e ghettizzate sono adesso. I motivi sono diversi, la situazione analoga. Solo che adesso c'è il rischio che le nostre amate case vengano cancellate, che qualcun altro prenda il loro posto ed è questo che ha destato molti utenti provocando un'offensiva anti PSX a volte stupida, condotta senza pesare parole e argomentazioni, ma sempre "combattuta" con il cuore. Per il resto Sony ha già raggiunto il suo obbiettivo. PSX è già un elettrodomestico, l'elettrodomestico del secondo millennio e se con PS2 vuole esplicitare ancora di più questo concetto, beh, non ha che da vendere più macchine e il gioco sarà fatto. Detto ciò, Mega accoglie ben volentieri l'inviato a questa ennesima pacificazione, a questo supporto incondizionato dei giochi e della qualità delle case minori del mercato (come Sega e Nintendo), anche se ogni tanto, vedendo tutto quello che ci gravita attorno, sembrerebbe davvero che la lotta sia rimasta l'unica cosa capace di tenerci in vita e di dare un po' di spazio ai prodotti che ci fanno sognare.

World Wide Match

FRIENDS & ENEMIES

A cura di Alessandro Pomili

Ciao Shogun, sono un vostro assiduo lettore dal numero 10 di MegaConsole, anzi dal numero 10 di SuperConsole, poi a causa della diffusione della Playstation, chi come me era interessato alla Nintendo, si è ritrovato lettore di MegaConsole, un misto delle console che non siano Sony. Comunque complimenti per la qualità della rivista che, non so com'è risulta sempre la più seriosa e attenta, e non con contenuti giusto per riempire le pagine della rivista (come ho visto da altre parti). La mia "carriera videoludica" ha inizio con i lontani Zx Spectrum e Atari, quando in giro per le edicole si trovava GamePauà (ve la ricordate?), ConsoleMania era una rivista di videogiochi e con 2000 lire stavo un pomeriggio intero in sala (ho 20 anni). Poi dallo Spectrum di un mio amico, sono passato all'acquisto di un Master System (belli alcuni giochi, ma ho rimpianto il Nes), poi un Super Nes (bellissimo, ma ci "intrippavamo" anche col Megadrive), quindi possessore del boicottato Nintendo 64, Playstation, e infine Sega Dreamcast. Ti scrivo principalmente per 2 motivi: il primo è toccare un argomento che non mi sembra si sia mai trattato sulle pagine di Mega il secondo per fare un appello agli amanti Nintendo. Molte volte si sono fatti paragoni tipo A Vs C (voi direte B dov'è? S'è rotta) oppure Il mio contro il tuo ecc... Probabilmente anche il mio "scritto" (che parolona) potrà essere catalogato in questi, ma spero di portare un nuovo argomento di discussione (o rispolverare se è stato già trattato) senza annoiare troppo. Dopo aver giocato e posseduto tutte queste console ho notato che bene o male, ogni console avevo il suo parco giochi, il suo stile, e il suo target di giocatori. Queste sono le mie considerazioni: dopo le ore indimenticabili davanti A DKC2, KI e Chrono Trigger, ho saltato a piedi pari la generazione 32 bit per arrivare diritti a quella 64. Risultato? Ore indimenticabili davanti a Mario 64 (che più tempo passa più mi rendo conto della genialità che è quel gioco nella sua semplicità), Mario Kart, ma da solo, senza poter condividere e scambiare quelle belle cartucce che costano alle mie tasche il doppio di quelli Play e Dream (c'ho il Nintendo Usa e trovare dei giochi a prezzi onesti è una continua lotta). Un mio amico che non sono riuscito a convincere si è comprato la Playstation, mentre io alle spalle: "ma che ti compri, la play fa schifo, hai mai visto fifa che porcata". Grandissimo sbaglio... avevo sottovalutato la potenza di PlayStation. Dopo un anno la Play ha monopolizzato l'Italia, la Nintendo sparita, e tuttora la Play è la macchina col più grande parco sofware in grado di accontentare tutti i giocatori. Col tempo mi sono comprato la Play anch'io giocando i bellissimi FFVII e GT (forse gli unici a mio avviso ad essere motivo di acquisto di una Play a chi già possiede l'N64), poi ho rivenduto la Play e me la sono rifatta riprestare con FFVIII. Critiche a parte, la Play è risultata la console vincente, tuttavia non è questo che mi preme dire. Considerando quello che ho detto, la Sony ha giochi per tutti i gusti, ma a mio avvivo piuttosto anonimi. L'N64 invece ha tutti quei giochetti "infantili" quali, Mario, Banjo ecc... ma che tuttavia rappresentano secondo me lo stile inconfondibile Nintendo e Rare. Acquistando suddetti giochi mai mi sono sorpreso, anzi sono rimasto piuttosto deluso, ma col tempo, mi rendo conto che sono giochi diventati classici e punti di riferimento per tutto il mondo videoludico. So che agli amanti Play possa importare poco di questo, ma nei giochi Sony non ho trovato quel senso di possesso e voglia di collezione che provo per i giochi Nintendo, che nella sua politica di macchina per piccoli, mi ha creato non pochi problemi... Per quello che riguarda Sega? Purtroppo credo che sia destinata alla morte, non perché non sia valida ma per i tipi di giochi che mi sono ritrovato a comprare, 5 in tutto. E in tutti i giochi la sensazione era quella di un gioco DANNATAMENTE Arcade, ovvero 2 partite e cambio gioco. Ho cercato di essere il più conciso possibile e spero di aver portato ai vostri occhi un nuovo argomento di discussione. Certo della vostra attenz... nahhh troppo formale... Ok spero che mi pubblichiate perché se no rimando sta lettera altre mille volte. Quasi dimenticavo il secondo motivo: Tutti gli appassionati Nintendo mi contattino a questa casella di posta alexpomili@libero.it che ho una bella iniziativa. Ora vi lascio perché mia sorella deve "naviga'". Saluti e ancora complimenti Un vostro affezionato lettore

A cura di Andrea

Caro Shogun, esprimerò col tuo permesso alcune considerazioni sull'epistola di Mauru pubblicata sul numero 74 di Mega Console. Dunque Mauru, mi trovo in sintonia con te per quel che riguarda l'assurdo accanimento degli utenti SEGA e NINTENDO nei confronti della PLAY... Un videogiocatore dovrebbe pensare a cosa ha tra le mani da giocare e non a cosa non hanno (o cosa hanno in meno) gli utenti di un'altra console. Poi alla softeca della PLAY non mancano certo i capolavori ed è quindi secondo me quantomeno stupido sbandierare i capolavori per Dreamcast che sono senza ombra di dubbio molti meno. Chi non ha giocato a Xenogears o a FF7 non può capire cosa intendo per capolavoro. Detto questo Mauru, secondo me fai un grosso errore a sottovalutare il Dreamcast... é veramente una console stupenda! Credimi ho posseduto di tutto, Commodore64, Nes, Mega Drive, 3DO, PLAY, N64 e ora pure il Dreamcast... Fidati, nessuna console ha mai potuto vantare una percentuale tanto alta di ottimi giochi; se il Dreamcast non avrà successo sarà solo a causa degli errori commessi da SEGA col Saturn. Per il momento ti sconsiglio la PS2 che mi sa tanto di operazione

commerciale e per adesso non annovera nel suo parco giochi nemmeno un titolo che si avvicini agli standard qualitativi dei giochi per Dreamcast. Concludo dicendoti che forse in futuro comprerò anch'io una PS2, ma per convincermi non bastano i ricordi degli splendidi giochi per Play...

Sega, Nintendo, Sony... 3 case, 3 filosofie, 3 stili e 3 differenti situazioni di mercato. Insomma si direbbe proprio che l'unica cosa che accomuna queste 3 house sia l'odio, l'antipatia fra i possessori di questi sistemi e che ha portato a guerre più o meno aperte, con attacchi condotti a suon di titoli, spot pubblicitari e conversioni mancate. E così è difficile trovare utenti che si fermino a valutare effettivamente i prodotti per la altre console e questo perché, come ho già avuto modo di dire in passato, la scelta di una macchina comporta già una scelta di campo che rispecchia i gusti e le credenze della massa. Ancora, è il tempo che manca, la possibilità di avere effettivamente accesso a tutto quello che di meglio c'è sul mercato e di poterlo valutare con calma. Ed è anche impossibile, per quanto valgano i titoli in commercio, prescindere dal futuro. L'immaginario collettivo è infatti fortemente influenzato da ciò che potremo avere, non ora, ma fra 1, 2, 3 anni anche se così facendo si smarriscono per strada capolavori e si eleggono a paradigmi titoli di prossima uscita grazie a demo montate da abili registi. Tutto bene quindi... Non proprio purtroppo, però il problema appare di difficile soluzione e questo non perché gli utenti si sono lasciati prendere la meno o perché le case ne hanno approfittato ma perché è sempre stato così e Sony questo lo ha capito fin troppo bene.

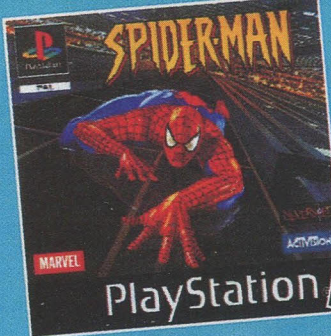
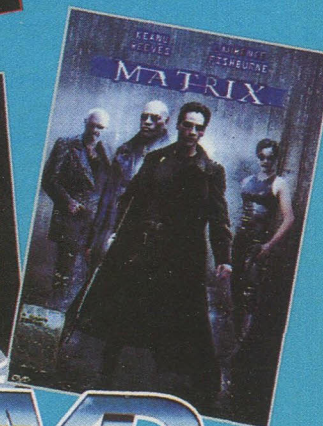
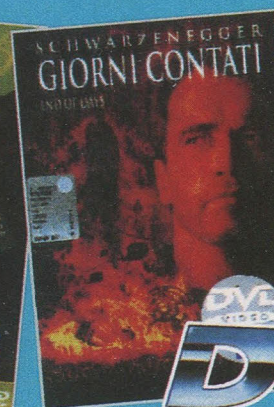
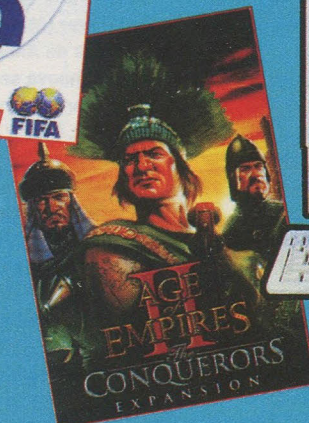
Giudice, Giudicato e Giuria

DURA LEX SED (A)LEX

A cura di The Alex

Il motore del duemila. Sarà bello e lucente? Sì. Deve esserlo, altrimenti non lo comprerebbe nessuno, no? Di cosa parliamo oggi? Di console. L'articolo apparso sul numero di ottobre, la cosiddetta "presentazione" della nuova console Nintendo, mi ha lasciato un po' perplesso. E questo comporta che io debba assolutamente condividere questa mia perplessità con tutti. Tutti voi, s'intende. La mia opinione? Secondo me se ne vendono 50, al massimo 60 sarà un buon risultato. Mentre venderanno Playstation 2 come il pane, e la troveremo anche dal panettiere. Adesso inizierete a sputarmi virtualmente addosso, no? Ma lasciate che vi spieghi. Cosa è necessario perché si abbia un buon successo commerciale? Una vagonata di miliardi. In dollari, possibilmente. Miliardi che Sony ha mentre Nintendo e Sega no. Miliardi che Bill Gates ha. Soldi nostri s'intende, Walkman, lettori CD, lo "stereo", il PC con Finestre, Parola, Eccello (Word e Excel). Tutti soldi che abbiamo dato noi a loro. A prescindere da questo, che già basterebbe, mi sento in vena di continuare. E, credetemi, scrivere per me è solo piacere... Il signor Nintendo, per motivi suoi, ad esempio frenare la pirateria (inutile), decide di utilizzare DVD da 8 cm per la sua nuova console, riuscendo finalmente a superare il limite di spazio imposto dalle cartucce. Mossa astuta o la solita "zappa su li piedi"? Zappa su li piedi, naturalmente. Playstation 2 vende perché è una console con lettore DVD Video incorporato. Ma molti la comprano perché è un lettore di DVD Video con console (Sony) incorporata. Caratteristiche tecniche? Frame rate? Numero di poligoni? Full Frame Suckin' Anti Aliasing? Esistono? Ci sono? Oppure no? Non si sa, non ce ne frega niente. Ci rendiamo conto che se qualcuno ci presenta una PS2 e ci mostra un documento (PDF, magari) ufficiale con specifiche tecniche che dice "10 millioni (con due "l", mi raccomando) di polligoni (sempre due "l") al secondo" e un Dreamcast con un documento ufficiale che dice "5 millioni al secondo" cosa succede? Semplice, ci crediamo come dei bravi fessi. Se guardiamo Ridge Racer (la corsa di Beautiful?) su PS2 e Jet Set Radio su DC ripetiamo come degli automi "Sì, si vede che la PS2 è tecnicamente più veloce". Cacchio? Ma l'avete mai visto un Megahertz? Sapete contare fino a 10 millioni (di polligoni)? La console del futuro, il motore del 2000, dovrebbe essere grande come un lettore portatile di CD, leggere i DVD Video e i CD masterizzati in MP3. Anzi, dovrebbe essere un lettore DVD portatile che è anche un masterizzatore CD-RW. Avere un modem 56k (ma non escludo ISDN e ADSL) e un browser da favola, compatibile con tutti gli standard di Internet, QuickTime, Real, Shockwave, Flash. Avere un hard disk da 12 GB e invece di memory card utilizzare cartucce PocketZip di Iomega, quelle da 40 MB, per intenderci. Dovrebbe avere USB per le periferiche e FireWire per collegare la telecamera digitale e montare filmati da riversare su CD in formato Video CD o, meglio, in formato VOB, per guardarseli su schermo gigante. Dovrebbe essere facile da usare come una televisione in bianco e nero di 30 anni fa, ma potente, che permetta di fare tutto quello che ho descritto. Esiste questa console? Questo motore del 2000? No. Se non dovesse essere portatile si chiamerebbe PC, e costerebbe 3 millioni. Ma a questo punto... Vogliamo una console potente? Siamo sicuri di volerlo? Cavoli, cerchiamo di volere veramente quello di cui abbiamo bisogno: un bel po' di divertimento. La console è il mezzo con cui si fruisce dei giochi. Se qualcuno utilizza i giochi come mezzo per fruire della console... beh, probabilmente è solo un altro punto di vista, ma la vita diventa più "accartocciata", no? E ci si rincorre, ci si insegue, si cerca qualcosa che non si potrà mai trovare. Morale? Credi in quello che vedi. Credi in quello che senti, che provi. Credi nell'amore. E soprattutto credi nell'odio. Morale numero due: è tutto molto semplice, molto semplice. Perché complicarselo?

IN CARROZZA

Ok ragazzi, il momento di partire è giunto. Le porte di Mega si stanno chiudendo e la posta saluta tutti quei lettori che le hanno permesso di essere frizzante, briosa e di aver scosso la materia grigia di un sacco di utenti. Purtroppo, come sempre accade sui treni italioti, anche qui c'è qualcuno che è rimasto a terra. Colpe non ce ne sono, solo una concomitanza di eventi. Ma è davvero così? Naaaaa, però, almeno questa volta, cerchiamo di essere buoni.

DISPONIBILE
GAME STORE
WWW.GASMANIA.COM
PC CD-ROM
Dreamcast
NOVITA'
PRENOTA SUBITO LA TUA PLAYSTATION 2
*DISPONIBILE IL 24/11/2000
IN QUANTITA' LIMITATA
PERMUTIAMO I TUOI VECCHI FILM SU DVD !!!
GAME STORE Viale M. Fanti 1D/r - FIRENZE - Tel. 055/572824
GAME STORE Via Baracca 47 - FIRENZE - Tel. 055/434557
GAME STORE Via Turri 21, Tel. 055/2571716 Scandicci (FI)
Nel punto vendita di via F. Baracca
ORARIO CONTINUATO
SE SEI UN RIVENDITORE CONTATTA IL NOSTRO RESPONSABILE PER RICEVERE IL LISTINO PREZZI
GAME STORE
055 300299

MEGA expert

Girin girando, eccoci arrivati all'ultimo episodio del Mega Expert. Questo mese le missive ricevute sono risultate particolarmente pregne di quesiti interessanti, il che ci ha costretto a diminuire il numero di epistole per riuscire a sviscerare appieno, a estirpare i dubbi che si insinuavano nelle vostre menti. Speriamo che lo sforzo giunga a voi gradito. In caso contrario sorry e... arrivederci a un'altra vita!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Onorevole Shogun (ma che inizio originale);
stufo dei negozianti balordi e di siti che mi sparano date di uscita e news una diversa dall'altra, ho deciso di prendere carta, penna e un calamaro nella speranza che le poste italiane riescano a comunicarti i miei quesiti prima che io sia definitivamente annientato dal polpo che intendevo friggere. Nel caso ciò non fosse possibile ti pregherei comunque di rispondermi per onorare la mia memoria.
Allora:
1. Quali sono i titoli per il DC che vedranno la luce nel primo anno del nuovo millennio (ovvero nel 2001)?
2. Sai dirmi quali titoli di prossima uscita sfrutteranno il modem del DC e quali si preannunciano essere i più sugosi?
3. E' vero che dopo Quake3 e Half Life, il DC vedrà anche la conversione di Unreal Tournament, il tutto alla faccia dell'esclusiva PS2?

Grazie di tutto.
Poliposamente tuo,
Octopussy

1. **A seguito di un summit tenuto dai capoccia di Sega sono finalmente trapelate le prime informazioni sulla line up del DC per il 2001. I titoli annunciati sono: OogaBooga (Visual Concepts - primavera), Bomberman Online (primavera), Typing of the Dead 2 (estate), World Series Baseball 2k2, Daytona USA 2001 (Dicembre Jpn, Gennaio Usa), 18 Wheeler American Pro Trucker, Floigan Brothers, Alien Front (Maggio 2001), Phantasy Star OnLine (Gennaio 2001), Headhunter, Crazy Taxi 2, Outtrigger (Marzo 2001) e Samba de Amigo 2001 più una nuova serie dei titoli sportivi, ovvero NBA 2K2, NFL 2K2 e NHL 2K2.**
2. **I prossimi titoli saranno Phantasy Star Online, Daytona, Alien Front, BomberMan, la nuova serie di titoli sportivi targati Sega (compreso un gioco di calcio), Unreal Tournament, Armada 2, Sega Professional Tennis, Hundred Swords e WWW.Soccer.**
3. **Sì, oltre tutto la versione DC includerà la bellezza di 70 mappe, 20 delle quali saranno un'esclusiva della versione Sega. Il resto degli scenari vedrà stage originali più quelli della versione PS2. Ancora, la versione DC consentirà a 8 utenti di massacrarsi in rete, vanterà uno split screen per 2 personaggi oltre a una nuova e più elaborata IA (superiore a quella della PS2) che renderà il prodotto ancora più accattivante e bilanciato.**

Dear Shogun,
mi presento... Sono JFK e sono un grande, grande, grande fan della grande "N". Purtroppo ultimamente le cose non sono girate bene per la casa di Mario & CO tuttavia parte delle ombre che oscuravano il cielo sono state spazzate via dalla presentazione di quel parallelepipedo che è il GameCube. Così, oltre alle consuete domande sul mio N64 eccomi qui con una bella serie di quesiti che riguardano anche la nuova macchina Nintendo.
Partiamo:
1. E' vero che saranno commercializzate diverse versioni del GC? E se sì, chi si occuperà della distribuzione dei vari modelli e in che cosa differiranno fra di loro?
2. Quali sono i titoli previsti con il lancio della macchina?
3. Oltre a quella striminzita lista pubblicata un paio di numeri fa ci sono altre case che hanno firmato per sviluppare giochi per il GC?
4. Mario 64 2, è ancora confermato per il Nintendone?
5. Quali sono i prossimi giochi che potrò gustare sul mio N64?

Grazie per la comprensione e per l'apporto che mi date ogni mese.
Saluti.
JFK

1. **Pare di sì. Secondo alcune indiscrezioni, confermate anche da parte della stampa giapponese, sarebbe oramai scontata la commercializzazione di 2 differenti versioni del GameCube. Oltre alla machina Nintendo ce ne sarebbe un'altra, capace di far girare i film su DVD. La produzione e la distribuzione di questo secondo e più costoso sistema dovrebbe essere a cura di Matsushita che dovrebbe occuparsi anche di dotare la macchina Nintendo based di un nuovo look. Il lancio di questo sistema che, per la cronaca, dovrebbe entrare in diretta concorrenza con la PS2, dovrebbe avvenire in Giappone dopo il Luglio 2001 il che vuol dire che la versione DVD della macchina non sarà commercializzata contemporaneamente al lancio della versione Nintendo. Pare inoltre che un'eventuale distribuzione del sistema all'estero dipenderà da come il sistema si comporterà in Giappone.**
2. **Al momento non ci sono informazioni sulla line up ufficiale della macchina. Pare tuttavia che i titoli dovrebbero essere un nuovo episodio di Mario e il caro e buon vecchio Zelda.**
3. **Solo una. Si tratta di Mass Media Interactive.**
4. **No, la sua uscita è stata cancellata.**
5. **Purtroppo diversi titoli in uscita sono stati cancellati tuttavia rimane ancora qualcosa. Da tenere d'occhio: Viewpoint 2064, Pokémon Stadium G/S, Mario Party 3, Conker 64 e Mega Man 64**

Esimio ed irrispettoso Shogun, sono l'Eremita. Recentemente ti ho scritto diverse epistole alle quali però non ti sei degnato di dare risposta. Orbene, vista la mancanza di tatto dimostrata nei miei confronti voglio sperare che mi "concederai" un po' di sollievo, rispondendo ai dubbi che, da mesi (esagerato!) attanagliano il mio spirito di asceta.
1. Un piccione viaggiatore mi ha comunicato che, in Giappone, Sega ha intenzione di lanciare una nuova serie di periferiche. Sai dirmi se è vero e di che cosa si tratta?
2. Qual è il prossimo picchiaduro targato Sega che vedremo sul piccolo DC?
3. L'emulatore Sat e MD per DC che fine hanno fatto?
4. Che mi sai dire di MSR? E' bello? E' una sola? Lo devo prendere?
5. E Quake3? E' possibile giocare on line anche dal nostro bel paese?

Bella lì e rispondi qui.
Asceticamente tuo,
Eremita

1. **Sega pare intenzionata a cavalcare l'onda di Internet e per questo motivo dovrebbe lanciare a breve sul mercato nipponico una serie di periferiche destinate all'e-commerce. La prima è un accrocchio che dovrebbe trasformare il DC in una sorta di videotelefono mentre il secondo sarebbe un lettore di smart card dedicato al mondo degli acquisti in linea.**
2. **Fighting Vipers 2. Vedi preview a pag. 24.**
3. **Ecco un altro di quei progetti di Sega che, accantonato per un certo periodo, torna a farsi sotto. Da Gennaio del prossimo anno la grande "S" lancerà sul mercato una speciale confezione della sua console denominata Smash Pack Bundle. Per la modica cifra di 179.95$ sarà possibile portarsi a casa un DC con un CD contenente 10 titoli del Genesis riveduti e corretti nella grafica e nel sonoro. I titoli previsti per questa "operazione nostalgia" sono: Sonic the Hedgehog, Vectorman, Altered Beast, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Streets of Rage 2, Columns, Phantasy Star 2, Shining Force e Wrestle War. Oltre a ciò, Sega ha confermato l'intenzione di lanciare una nuova serie di cd battezzata "Greatest Genesis Hits" che racchiuderanno tutti i titoli che hanno fatto la storia della grande "S".**
4. **Vedi rece pag. 38.**
5. **Quake III è una favola! Bello, fluido e veloce. Inoltre il gioco on line funziona a meraviglia anche nel nostro paese e ti assicuro che giocare sulla rete è una esperienza semplicemente esaltante.**

Mister Ravetto,
come va? Spero bene, e sai perché? Perché così puoi

metterti di buona lena e rispondere alle mie domande. Come sarebbe a dire "quali domande?". Ma quelle che trovi qui sotto!

1. Ho sentito che Sega sta sviluppando un nuovo episodio di Virtua Striker 3. Che possibilità ci sono di vederlo su DC?
2. Ti prego, dammi qualche info su Daytona 2001.
3. Che si dice in Giappone adesso che Nintendo ha presentato il suo GameCube? Quei fessi dagli occhi a mandorla continuano a comprare la PS2 oppure sono rinsaviti vedendo i demo di Miyamoto e i super giochi sfornati da Sega in questi ultimi mesi?
4. E in America? Anche i garzoni a stelle e strisce si sono fatti abbindolare, oppure lì le cose vanno un po' meglio?

Distinti saluti,
Giovanni

1. Vedi preview pag. 28. Per la conversione Dreamcast, comunque non è ancora stato confermato nulla.
2. Ma non l'hai letta l'intervista del numero scorso? Comunque, eccoti notizie aggiornate: è una conversione del primo Daytona USA da sala. 4 giocatori potranno sfidarsi contemporaneamente online. Il numero di tracciati previsto si attesta sulle 10 unità. 3 circuiti saranno presi dal titolo originale, 2 dalla Circuit Edition del Saturn mentre 5 saranno realizzati appositamente per la nuova console Sega. Il numero di macchine si attesterà inizialmente sulle 5 unità alle quali si andranno ad aggiungere una serie di mezzi più o meno seri. Sarà presente anche una classifica on line che terrà memoria delle prestazioni degli utenti stilando una classifica mondiale dei tempi. Sarà possibile modificare e scambiarsi i loghi e le texture dei vari veicoli mentre la grafica sarà una versione riveduta e corretta dell'originale da sala con uno scrolling a 60 fotogrammi al secondo e un orizzonte doppio rispetto all'arcade.
3. Nonostante le scosse date da Sega e Nintendo la situazione in Giappone appare tutto sommata immutata. Per saperne di più dai uno sguardo al sondaggio pubblicato su queste pagine.
4. Per quel che riguarda la situazione in America bisogna dire che PS2 si è comportata davvero bene ma non è stata la sola! Nella settimana di lancia della console Sony le vendite di hardware negli States sono aumentate del 102% tuttavia di queste solo il 52% è stato assorbito da Sony. Nella stesa settimana infatti il DC ha fatto registrare un balzo in avanti del 25% e anche il Nintendo64 e la PSX sono cresciute rispettivamente del 5% e del 7%.

Procace Shogun,
mi permetto di inviare alla tua attenzione questa missiva nella speranza che tu possa risolvere almeno in parte i dubbi che attanagliano la mia povera mente di videogiocatore malato. So bene che hai poco tempo e che le lettere che ti arrivano sono una carrettata, tuttavia apprezzerei molto se tu riuscissi a ritagliarti un angolino per rispondere ai miei piccoli e rapidi quesiti.

1. Quali sono i giochi che usciranno sotto Natale per il mio Nintendo64?
2. Qualche giorno fa sono stato da un amico che ha il DC. Bella macchina davvero... Stavo quasi pensando di comprarla e volevo sapere se per caso non era in programma un nuovo episodio del simulatore di autobus uscito tempo fa. Con il primo mi sono divertito un casino!
3. Sempre a questo proposito, sai dirmi quali saranno i nuovi titoli economici che Sega lancerà nei prossimi mesi?

Grazie dell'attenzione e della pubblicazione (almeno ci spero!).
Ciao,
Rino

1. I titoli previsti per Dicembre in America sono: Polaris SnowCross, WCW Backstage Assault, Batman Beyond, Donald Duck Coin Quackers, Star Wars: Episode I Battle for Naboo, Super Bowling e Carnivale. In Giappone invece abbiamo: Pokemon Stadium G/S, F1 Racing Championship, Toon Panic, Chanbara Fighter, Mario Party 3 e Echo-Delta.
2. Beh, il DC ha sicuramente molti altri titoli che possono spingere all'acquisto comunque sappi che una nuova versione di Tokyo Bus è effettivamente in programmazione. Il titolo dovrebbe chiamarsi "Tokyo Bus Guide Featuring a Beautiful Bus Tour Conductor" e la sua uscita pare sia prevista per il 21 Dicembre.
3. I prossimi titoli in versione budget previsti per la console Sega sono Get Bass, Zombie Revenge, Dynamite Deka 2, House of the Dead 2 e Treasure Strike. Sorry, per il momento niente Sonic o Shenmue.

QUATTRO CHIACCHIERE DAL GIAPPONE

Recentemente la rivista giapponese Famitsu Magazine ha pubblicato i risultati di un sondaggio condotto in Giappone durante lo svolgimento del TGS nel quale chiedeva ai suoi lettori e agli operatori del settore cosa ne pensassero delle nuove tecnologie ludiche e, in particolare, del GC. I risultati sono interessanti. Vediamoli insieme.

1. Quando ha intenzione di acquistare il Gamecube? (4000 utenti)

Il giorno del lancio	6.6%
Aspetto e vedrò	50.4%
Non ho intenzione di acquistarlo	28.4%
Non so di cosa state parlando	11.5%
Nessuna risposta	3.1%

2. Quale hardware presentato al TGS sarà vincente nel futuro?

	(78 software house)	(93 distributori)
Gamecube	16.2%	8.3%
GB Advance	71.8%	68.8%
Xbox	4.0%	11.9%
Altro	4.0%	11.0%

3. Cosa pensate del design e del nome della nuova macchina Nintendo?

	(4000 utenti)	(78 software house)	(93 distributori)
Bello	12.8%	43.6%	22.5%
Mediocre	18.3%	14.1%	27.9%
Indifferente	48.2%	29.5%	37.6%
Altro	9.4%	12.8%	12.0%

(Nessuna risposta 11.4%)

4. Quale titolo vorreste vedere sul GC? (4000 utenti)

1. Zelda
2. Super Mario
3. Biohazard 0
4. Dragon Quest
5. Mother

5. Quali compagnie vorreste che sviluppassero su GC? (4000 utenti)

Square	10.0%
Konami	5.5%
Enix	4.1%
Capcom	3.0%
Namco	2.4%
Altro	11.9%
Nessuna risposta	63.1%

6. Quale Hardware house guiderà il mercato nei prossimi 3 anni?

	(4000 utenti)	(93 distributori)	(78 software house)
Sony	69.1%	61.3%	47.0%
Nintendo	11.9%	32.3%	34.0%
Sega	7.6%	1.1%	-
Microsoft	3.9%	7.5%	5.9%
Bandai	1.8%	2.2%	1.3%
Altro	1.4%	-	6.2%
Nessuna risposta	4.5%	-	6.6%

7. Quale sarà la console sulla quale svilupperete i vostri progetti nei prossimi 3 anni? (78 software house)

PS2	37.1%
PSX	16.2%
GBA	10.5%
PC	10.5%
Dreamcast	8.6%
GB Color	5.7%
WS Color	2.8%
Xbox	2.8%
Gamecube	1.9%
Altro	3.8%

8. Qual è la compagnia con la quale vi siete trovati meglio a lavorare?

(87 software house)	(93 distributori)
1. Nintendo	1. Konami
2. Namco	2. Capcom
3. Sega	3. Enix
4. Capcom	4. Square
4. Konami	4. Namco

9. Con quale compagnia avete avuto i maggiori problemi?

(87 software house)	(93 distributori)
1. Konami	1. Square
2. Sony	2. Konami
2. Warp	3. SCE
4. Capcom	4. Nintendo
5. Square	5. Enix

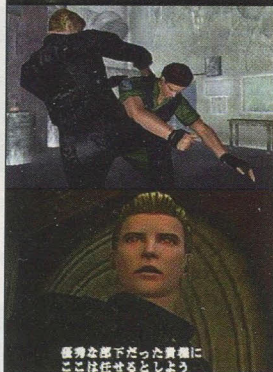
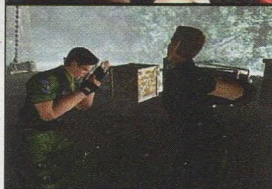
MEGA news

A quanto pare le ottimistiche prospettive di ripresa economica da parte di Sega dopo il bilancio parziale, relativo alla prima metà di quest'anno, si sono rivelate infondate. All'inizio di ottobre la grande "S" ha annunciato di prevedere una chiusura in passivo per il quarto anno di fila, con una perdita che ammonta a ben venti miliardi di yen. A questa notizia si sono aggiunti nei giorni successivi: 1) il raggiungimento del valore minimo storico da parte delle azioni Sega (711 yen); 2) la chiusura di una delle fabbriche dedicate alla produzione di hardware destinato al mercato arcade; 3) la conferma da parte del presidente Isao Okawa di aver contratto un cancro all'esofago (malattia molto comune tra i giapponesi). Notizie per altro accompagnate da severe critiche nei confronti della società da parte di autorevoli economisti giapponesi. Ne è seguito un caos totale all'interno dell'azienda che ha generato rimescolamenti a livello dirigenziale (Irimajiri non è più il vice presidente), raffiche di dichiarazioni da parte di funzionari Sega e svariate indiscrezioni da persone "vicine" alla grande "S". Per fare luce sulla pericolosa situazione d'instabilità che si era venuta a creare, Sega ha indetto più di una conferenza. L'ultima in ordine di tempo è avvenuta il 15 novembre alla presenza del nuovo vice presidente Hideki Sato, del neo-consigliere speciale Tetsuo Kayama e dei direttori esecutivi Toshimichi Oyama e Akira Nagai. Dalla conferenza è emersa una Sega desiderosa di tentare ogni strategia per risollevarsi dalla pessima situazione economica in cui si trova. E' stata infatti annunciata l'intenzione di produrre e distribuire software per altre console; stando a Kayama, la scelta delle macchine da supportare è attualmente al vaglio della dirigenza della grande "S", oltre che la cessione della tecnologia Dreamcast ad altre ditte allo scopo di incorporarla in PC, sistemi di navigazione per auto, impianti audio video e persino cellulari. Sarebbe addirittura già stata ultimata una scheda in grado di consentire di utilizzare i giochi Dreamcast tramite PC. Difficile prevedere a cosa porteranno questi cambiamenti nel prossimo futuro. Di certo Sega non sarà più quella di prima...

A cura di Diego Cortese

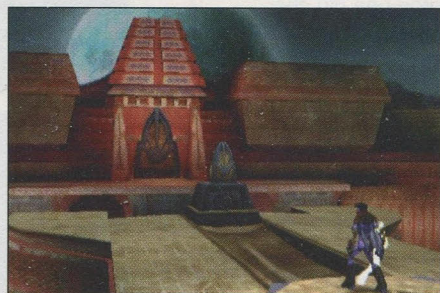
SEGA WORLD

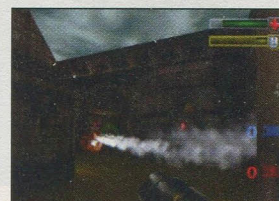
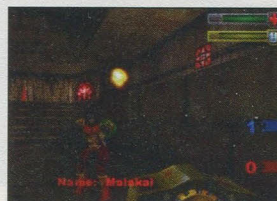
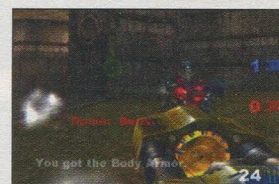
A partire dal 1° novembre, Sega Enterprises ha cambiato nome. La nuova denominazione sociale della grande "S" è diventata semplicemente Sega, rappresentata mediante un nuovo logo che differisce dal precedente solo per una tonalità di colore leggermente più chiara. E' stata confermata da parte di Sega la distribuzione dello speciale VMS caratterizzato da una quantità di memoria disponibile quattro volte superiore a quello precedente, vantaggio ottenuto sacrificando tutte le funzionalità legate al monitor LCD e la compatibilità con alcuni titoli (tra questi i più importanti sono **Airforce Delta**, **F1 World Gran Prix**, **Carrier**, **Rayman 2** e **Seven Secret Mansions**). Altri, la cui lista comprende giochi ben più importanti quali il primo capitolo di **Shenmue**, richiedono di selezionare precedentemente uno tra i quattro banchi di memoria disponibili prima di avviare il gioco. L'uscita del nuovo VMS è prevista per il 14 dicembre in Giappone, seguito da America ed Europa nei primi mesi del prossimo anno. Sega ha inoltre annunciato alcuni nuovi titoli in fase di sviluppo per Dreamcast. Questi comprendono **Bomberman On-line** (primavera 2001, realizzato in grafica 3D con cell shading alla **Jet Set Radio**), **Crazy Taxi 2** (2001 inoltrato, ambientato a New York e probabilmente dotato di modalità on-line), **World Series Baseball 2K1** (primavera 2001), **Power Jet Racing** (gioco di guida acquatico previsto per il 2001), **Segagaga** (simulatore di presidente Sega!) e **De le Jet Set Radio** (versione migliorata dello sfortunato gioco di Smilebit). Gli ultimi due verranno commercializzati solo in Giappone tramite il servizio di distribuzione on-line D-Direct. Sega of America ha annunciato che distribuirà a partire dal 1 gennaio una versione speciale di Dreamcast chiamata Smash Pack Bundle contenente **Sega Swirl**, **Virtua Cop 2** e un GD con dieci giochi Megadrive/Genesis emulati. In seguito SoA prevede di commercializzare una collana di titoli Megadrive chiamata Greatest Genesis Hits divisa in vari volumi. CRI ha mostrato le prime immagini del quarto capitolo di **Aero Dancing**. Numerosi sono i miglioramenti strutturali e cosmetici apportati al simulatore di volo che comprende trenta aerei da guerra differenti con cui partecipare ad altrettante missioni. E' prevista una serie di modalità che consentono a un massimo di quattro giocatori di darsi battaglia on-line. Intitolato **Aero Dancing F**, sarà commercializzato all'inizio del prossimo anno. Acclaim si appresta a commercializzare negli Stati Uniti un gioco di guida motociclistico, intitolato **Ducati World Racing Challenge**, interamente dedicato alla nota scuderia italiana. Nel gioco sarà possibile controllare tutte le moto che hanno caratterizzato la storia della Ducati su venti differenti tracciati. Concludiamo con Capcom che ha recentemente annunciato di voler commercializzare il prossimo 22 marzo una nuova versione dell'ultimo capitolo della sua popolare saga di Survival Horror. **Bio Hazard Code Veronica Complete** conterrà nuove sequenze che approfondiscono la figura di Wesker nel contesto della trama oltre che alcuni miglioramenti grafici. Le foto al momento distribuite da Capcom sono unicamente relative alla versione PS2 del gioco.

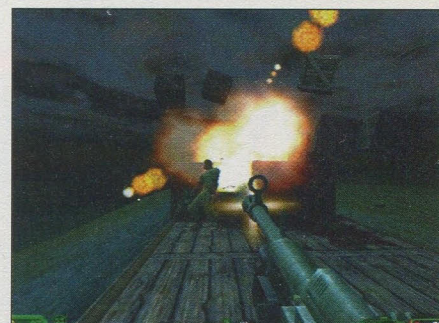
Aero Dancing F

Code Veronica Complete

Ducati World Racing

SOUL REAVER 2

Visto il finale decisamente aperto che caratterizzava **Soul Reaver**, era più che logico aspettarsi la realizzazione di un sequel. Titolo già da diversi mesi in preparazione da parte di Crystal Dynamics, che ha recentemente mostrato una versione dimostrativa del suo prodotto. La trama che caratterizza **Legacy of Kain: Soul Reaver 2** vede il nostro eroe non-morto ancora a caccia del suo mortale nemico Kain, in un inseguimento che lo porterà a viaggiare tra varie epoche. Numerosi sono i miglioramenti apportati a livello sia tecnico che strutturale. Gli enigmi sono stati meglio integrati con l'ambientazione di gioco, i cui elementi forniscono indizi al giocatore circa la loro soluzione. Il numero di nemici sono aumentati in numero e varietà. Ogni avversario si differenzia per tecniche d'attacco e punti deboli. Gli zombie ad esempio possono essere fatti a pezzi per poi impiegare le parti del loro corpo come oggetti contundenti. Per affrontare efficacemente la rinnovata armata di Kain, Raziel è stato dotato di ben sette differenti Reaver. Legati ognuno a un elemento diverso, consentono non solo di ottenere vantaggi nell'eliminazione di certi nemici ma vengono impiegati anche per la risoluzione di enigmi. Per quanto **Soul Reaver 2** impieghi una versione modificata del precedente motore grafico, i progressi ottenuti in campo cosmetico sono notevoli. Il modello poligonale impiegato per rappresentare Raziel è più dettagliato e meglio animato che in passato. La medesima opera di rinnovamento è stata apportata ai fondali, complessi nell'architettura e ricchi di strutture ricoperte di splendide texture. Particolarmente convincente la gestione delle fonti di luce che donano agli sfondi un aspetto decisamente spettrale. **Legacy of Kain: Soul Reaver 2** promette di offrire un'esperienza di gioco ancora più coinvolgente e completa del suo prequel, costituendo di conseguenza un appuntamento immancabile per ogni amante dei giochi d'azione in terza persona. Attendetelo nei negozi a partire dalla fine di marzo.

UNREAL TOURNAMENT

La diffusione di Internet e del gioco on-line hanno incrementato l'importanza di quella che un tempo veniva considerata una modalità aggiuntiva e che ora è considerata una delle caratteristiche principali del gioco. Parliamo del multiplayer mode, modalità a cui sempre più titoli vengono interamente dedicati. Giochi come **Quake III** (vedi review pag. 36), che normalmente hanno ben poco da offrire al singolo giocatore. Ci sono però delle eccezioni, e **Unreal Tournament** è una di esse. Grazie a una sofisticata gestione dei personaggi controllati dalla CPU e una grande varietà di gioco, l'FPS di Infogrames risulta estremamente piacevole da giocare anche da soli. Raramente si ha infatti l'impressione di combattere assieme a bot gestiti da un'intelligenza artificiale. La modalità in singolo consiste in un torneo interplanetario a cui partecipano avventurieri, militari e carcerati. Uno sport estremamente violento che si divide in varie categorie: la classica lotta senza quartiere in cui bisogna eliminare tutto ciò che si muove; il "cattura la bandiera", nel quale il proprio team deve riuscire a sottrarre più volte possibile il vessillo avversario cercando nel contempo di proteggere il proprio; infine la Domination, nella quale il proprio gruppo deve occupare e proteggere determinate aree della mappa di gioco per il maggior tempo possibile. La versione PC conteneva anche l'Assault, che offriva tra le tante mappe anche una replica in scala ridotta dello sbarco in Normandia, rimossa durante il processo di conversione per Dreamcast a causa della minore memoria disponibile in quest'ultimo. Una seconda caratteristica che lo differenzia dal prodotto dell'I.D. Software è la differente costruzione delle mappe di gioco. Mentre in **Quake III** le arene sono estremamente compatte in modo da incrementare la frenesia degli scontri, a discapito però dell'elemento strategico, in **Unreal Tournament** le ambientazioni sono decisamente più vaste e complesse. Un'ultima rilevante differenza riguarda l'arsenale che, se in **Quake III** è non solo ridotto ma offre una solo funzione di fuoco, nell'FPS di Infogrames è costituito da un'ampia varietà di armi, ognuna dotata di almeno un effetto secondario. La versione DC del gioco, a parte la mancanza della modalità Assault, è molto vicina alla sua controparte PC. Il motore grafico si muove con una più che soddisfacente disinvoltura a 30 fps in 640x480. Per mantenere soddisfacente il livello di frame rate, Secret Level ha deciso di non introdurre lo split-screen a quattro giocatori, ripromettendosi però di tentare fino all'ultimo il suo inserimento cercando al limite dí confinarla alle mappe di gioco meno complesse. E' stata ovviamente inclusa una modalità multigiocatore on-line, possibile sia via modem sia via adattatore LAN, alla quale possono partecipare fino a otto giocatori sostituibili eventualmente da bot. Al posto dello scomodo pad, si possono utilizzare sia la tastiera che il mouse di Dreamcast. Infine sono state aggiunte una ventina di nuove mappe per un totale di settanta. Per quanto **Quake III** presenti un motore grafico decisamente più sofisticato, siamo certi che il maggiore fattore ludico offerto da **Unreal Tournament** gli consentirà di surclassare il "pargolo" di I.D. Software. L'uscita del gioco è attualmente prevista per gennaio 2001.

SOLDIER OF FORTUNE

Grazie alla facilità con cui si possono convertire i giochi da PC a Dreamcast, è sempre più elevato il numero di sparatutto in soggettiva realizzati per la console Sega. **Soldier of Fortune** è un FPS sviluppato da Raven Software basato sul motore di **Quake II** estremamente migliorato. L'aggiunta più rilevante è un sistema di pain skin che consente di visualizzare fedelmente le ferite subite dagli avversari. Ci sono ben ventisei aree differenti sul corpo dei personaggi che reagiscono in modo diverso a seconda dell'arma impiegata. Le ferite da arma da taglio ad esempio sono visualizzate in modo diverso rispetto a quelle provocate dalle pistole o dalle bombe. Non mancano inoltre mutilazioni e squartamenti (con tanto di interiora che emergono dal ventre... ehm...). Un simile sistema di pain skin non poteva che essere accompagnato da un'accurata differenziazione del danno a seconda delle zone del corpo raggiunte dai vostri proiettili. Non solo potete vedere gli avversari comportarsi differentemente per ognuna delle ventisei aree del loro che potete colpire, zona pelvica compresa, ma potete anche mirare alle loro armi per disarmarli. A differenza di **Quake III** e **Unreal Tournament**, **Soldier of Fortune** presenta anche un complesso Story Mode nel quale dovrete eseguire ventisei missioni sparse per il globo in qualità di mercenario (il gioco è stato realizzato con la collaborazione della nota rivista per soldati di ventura). In quanto a caratteristiche multigiocatore non è comunque inferiore rispetto ai suddetti FPS vantando svariate modalità differenti. Non è ancora certo se queste ultime verranno interamente incluse nella versione Dreamcast: Crave Entertainment ha recentemente affermato che non ha intenzione di dotare il gioco di capacità on-line. In compenso è già stata assicurata la compatibilità con tastiera e mouse per Dreamcast. Inizialmente previsto per la fine di quest'anno, **Soldier of Fortune** è stato rimandato a gennaio 2001.

VOLA A TOKYO CON MAGIC!

Siete dei campioni di Magic L'Adunanza e volete dimostrarlo al mondo intero? Avete voglia di rappresentare l'Italia nella più importante competizione a livello planetario? Allora non vi resta che partecipare a uno dei tornei Pro Tour Qualifiers che in questi mese si svolgeranno un po' in tutta Italia (di seguito un calendario delle prossime prove). Vincendo una di queste prove (o conquistando almeno la seconda posizione a Roma, Milano o Forlì) entrerete a far parte della squadra italiana che a Tokyo affronterà i più forti e preparati giocatori di Magic provenienti da ogni parte del mondo. Per ulteriori informazioni sulle modalità e sulle regole dei tornei potete contattare direttamente il Servizio Clienti Wizards of the Coast Italia allo 02/39005006, visitare il sito web: http://www.wizards.com/Italy oppure rivolgervi al vostro negoziante di fiducia.

DATA	CITTA'	ORGANIZZATORE	TELEFONO
19-nov	ROMA durante Expocartoon	Galactus	06-4182076
03-dic	TRIESTE	Urban Legend	040-3476207
08-dic	MILANO durante Giochi Sforzeschi	Blues Brothers	02-5510491
17-dic	FORLI'	Magic Store	0543-400207

GRANDIA II EURO

Padrona del franchise di **Grandia** in Europa, Ubi Soft ci propone a febbraio 2001 la versione localizzata in inglese (testo + doppiaggio) di **Grandia II**, uno dei migliori RPG apparsi su Dreamcast, a pochi mesi dall'uscita della versione giappo-nese. Gratificato di un globale di 89 su Mega Console di ottobre, merita sicuramente qualche punto in più in questa nuova incarnazione, non fosse altro per l'atmosfera generata dalla trama (piuttosto robusta e con una evidente connotazione manga), finalmente comprensibile a un pubblico occidentale.

MEGA news

In seguito al clamore suscitato dal lancio in Occidente di PS2, era logico aspettarsi un commento da parte di chi si sta lavorando con lo scopo di sconfiggere tale console. Stizzito dalle continue dichiarazioni di superiorità del proprio hardware da parte di Sony, Shigeru Miyamoto ha rivelato alla stampa nipponica ciò che pensa di PlayStation 2. Il guru dell'industria videoludica ha definito troppo fuorvianti le caratteristiche tecniche, in particolar modo il numero di poligoni gestiti, che vengono rilasciate ogniqualvolta venga distribuita una nuova console. Questi valori risultano sempre straordinari dal punto di vista teorico, ma quando si tratta di realizzare un videogioco ci si accorge che le reali capacità della macchina sono nettamente inferiori. Un'elevata capacità di gestione dei poligoni non assicura la realizzazione di giochi di qualità. Per questo motivo Nintendo, nello sviluppare GameCube, ha preferito non concentrarsi unicamente sulla potenza dell'hardware ma anche nello studio di un'architettura che esaltasse le caratteristiche della CPU e ne facilitasse la programmazione. "Abbiamo voluto creare un hardware in grado di liberare gli sviluppatori dalle preoccupazioni circa problemi tecnici relativi alla gestione dei poligoni o ai colli di bottiglia" ha sentenziato. Se non risulterà un banale tentativo di controbattere a parole lo strapotere della concorrenza, dovremmo attenderci un periodo di maturazione dei giochi per GameCube decisamente ridotto. Al contrario di una certa console commercializzata di recente...

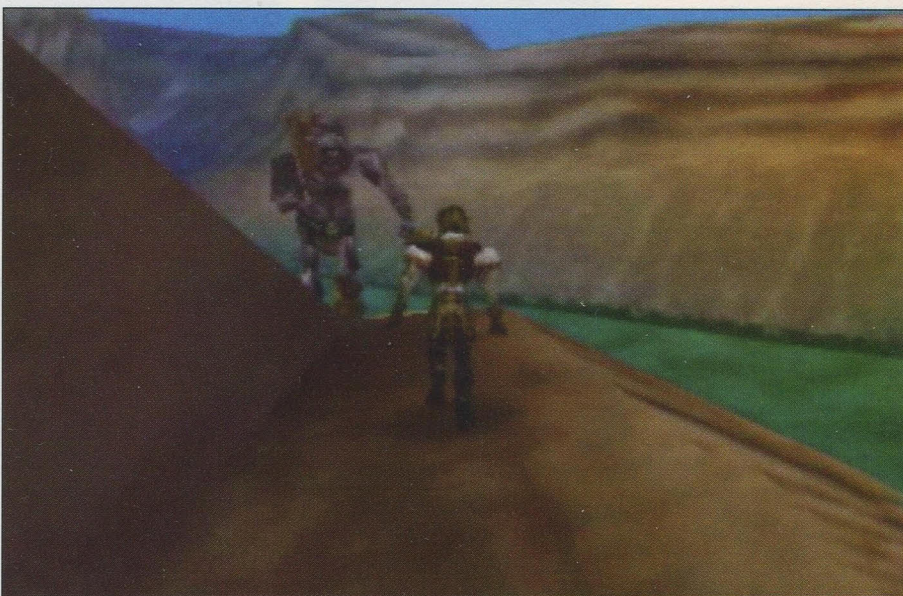
A cura di Diego Cortese

NINTENDO WORLD

Per quanto Nintendo non abbia mai voluto pronunciarsi circa i penosi risultati ottenuti da 64DD in Giappone, è ormai chiaro che la sfortunata periferica di Nintendo 64 si sta avviando a una fine prematura. Un segnale più che evidente a riguardo arriva dal network Randnet che dal 31 ottobre non accetta più nuovi abbonati. Con solo otto titoli a costituire la sua line-up e una buona parte delle sue killer application cancellate o trasferite su cartuccia, c'è ormai ben poco che possa incoraggiare all'acquisto di un 64DD.

Nintendo of America ha apportato alcune modifiche alla lista dei titoli in uscita negli USA relativa a N64. **Paper Mario** trova ora una sua data definitiva nel 5 febbraio. L'irriverente **Conker's Bad Fur Day** sarà disponibile il 5 marzo. Il 26 marzo sarà distribuito **Pokémon Stadium G&S. Aidyn Chronicles: The First Mage** e **Dinosaur Planet** sono stati rimandati ai primi mesi del prossimo anno. Riguardo al titolo Rare, ci sono addirittura alcune voci che affermano la volontà degli sviluppatori inglesi di trasferire il progetto su GameCube. Infine la data di uscita della versione USA di **Mario Party 3** è stata fissata per la prossima primavera. Concludiamo segnalandovi che il 22-12-2000 avverrà l'estrazione delle lotteria indetta da New Age presso lo stesso negozio, a S. Egidio alla Vibrata (TE). I premi sono: 1° Playstation 2; 2° PlayStation One; 3° Game Boy Color; 4° Gioco Playstation; 5° Gioco Game Boy. Per ulteriori informazioni e per ricevere i biglietti direttamente a casa si può telefonare allo 0861-847113.

Conker's Bad Fun Day

Mario Party 3

Aidyn Chronicles

Mario Paper

ETERNAL DARKNESS

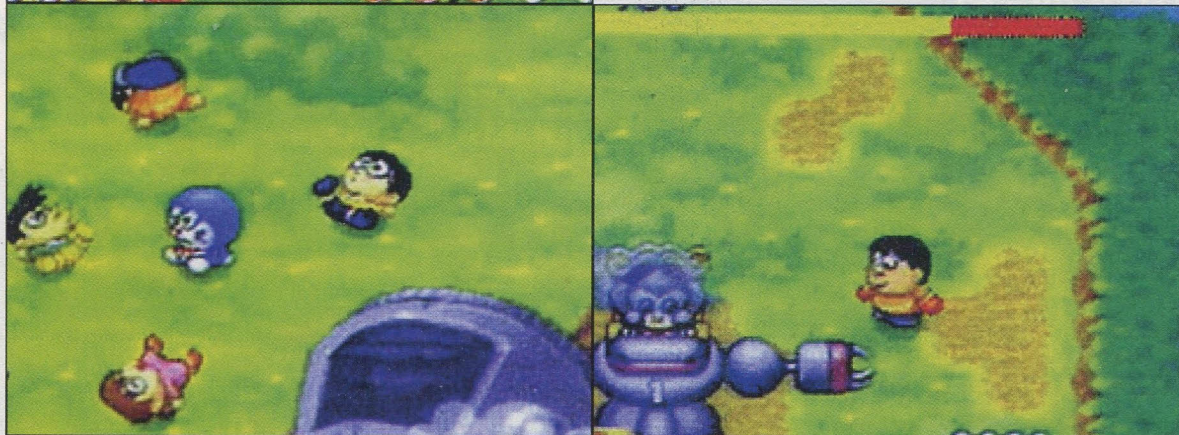
Con l'avvicinarsi della sua data di uscita sul mercato americano, sono emersi nuovi dettagli circa l'avventura poligonale prodotta da Nintendo. Silicon Knight, autori di **Blood Omen: Legacy of Kain** per PlayStation, hanno nuovamente dato prova della loro capacità di realizzare ambientazioni horror particolarmente coinvolgenti. La trama verte attorno al desiderio di un'antica razza, un tempo dominatrice di tutto il pianeta, di reclamare il potere perduto attraverso una setta di adoratori che anela al loro ritorno. Il gioco inizia con il brusco risveglio di una ragazza di nome Alex che viene avvertita da una telefonata della morte del nonno. Nel sistemare gli oggetti che gli appartenevano, rinviene un misterioso e antichissimo libro che decide di leggere. In questo è narrata una lunga fiaba che il giocatore vivrà in prima persona, interpretando di volta in volta i suoi protagonisti e viaggiando tra diverse epoche temporali. Allo scopo di rafforzare l'atmosfera horror del gioco, Silicon Knight ha studiato differenti stratagemmi che spaziano dalle scelta delle inquadrature più suggestive alla caratterizzazione di mostri e personaggi. Tra gli elementi di gioco studiati con quest'intento, il più promettente è costituito dal Sanity System. Questo "Indicatore di Sanità Mentale" reagisce a seconda del comportamento del giocatore aumentando quando decide di affrontare il pericolo e diminuendo se dimostra di voler fuggire da esso. Il Sanity System non è un semplice trucco per costringere il giocatore a impiegare strategie più aggressive ma influisce pesantemente sull'andamento del gioco. Man mano che il giocatore viene trascinato dagli eventi verso la pazzia, viene colpito da allucinazioni sempre più terrificanti. Ad esempio può vedere sgorgare sangue dai muri oppure credere che la sua testa si sia staccata dal corpo e cerchi di impedirgli di essere recuperata rotolando via da sola. Per la riuscita di un progetto impegnativo come **Eternal Darkness**, i suoi sviluppatori non potevano che realizzare un solido motore grafico in grado di gestire con disinvoltura ambientazioni e personaggi ricchi di dettaglio. Un risultato che hanno pienamente ottenuto, anche grazie all'impiego dell'espansione da 4MB. **Eternal Darkness** rappresenta una vera e propria sfida al consueto "buonismo" dei giochi targati Nintendo. Un'avvincente avventura horror che vi farà sobbalzare più volte sulla sedia, sia per i terrificanti eventi in essa contenuti che per la sua spettacolarità cosmetica. Inizialmente previsto per dicembre, era recentemente scomparso dalla lista delle uscite relative ai prossimi mesi. Stando a indiscrezioni, dovrebbe essere commercializzato negli USA entro aprile 2001.

GAMECUBE: LANCIO, DVD-VIDEO E SUPPORTO DELLE TERZE PARTI

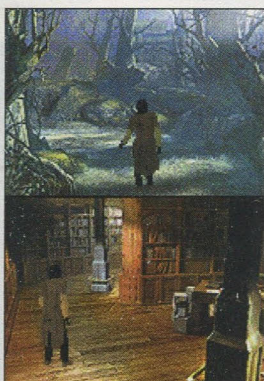
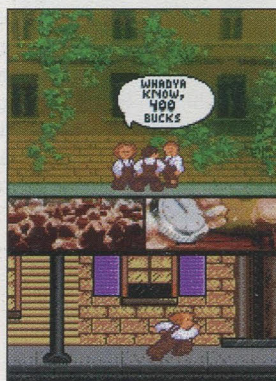
Nintendo ha diffuso nuovi dettagli circa il lancio della sua nuova console, la cui data di uscita è attualmente fissata per luglio 2001 in Giappone. Assieme alla macchina saranno commercializzati almeno otto titoli, uno dei quali di realizzazione Nintendo e due provenienti da Rare. Poco dopo la commercializzazione della console Nintendo, verrà distribuita la versione di Matsushita dotata di maggiori possibilità di riproduzione DVD-Video. Questa macchina avrà aspetto e colori simili a GameCube in modo da dare l'impressione al giocatore che, nonostante le sue maggiori capacità multimediali, si tratta sempre della nuova console Nintendo. Intanto aumenta il numero di software house che hanno confermato il loro supporto alla console. La neonata softco giapponese nata dall'accordo tra Infogrames e Hudson, chiamata Infogrames Hudson K.K., ha annunciato di avere in fase di sviluppo tre titoli destinati a diverse piattaforme inclusi GameCube, Game Boy Advance e PS2. Anche la stessa Infogrames, durante la Toy and Interactive Conference tenutasi a New York, ha dichiarato di avere cinque titoli in fase di sviluppo per la nuova console Nintendo a 128-bit. Nella medesima sede, THQ e Take Two Interactive hanno assicurato il loro supporto alla macchina senza però specificare il numero di titoli in fase di realizzazione. Capcom ha confermato la sua intenzione di realizzare titoli multipiattaforma in grado di interagire tra loro via Internet. In questo modo la casa di Osaka prevede di dimezzare i costi di sviluppo e marketing dei suoi giochi e di aumentare i propri introiti tramite gli abbonamenti al proprio network. Tra i titoli facenti parte del progetto vi sarebbe un nuovo episodio di **Resident Evil** specificatamente studiato per il gioco on-line. Infine Platinum Interactive, responsabile della realizzazione di titoli come **SpeedBall 2100, War Spirits** e **Assault**, ha annunciato di avere in sviluppo alcuni progetti relativi a Nintendo GameCube. Al momento però non ha voluto specificare l'esatta natura di tali titoli.

GAMEBOY ADVANCE NEWS

Aumentano le informazioni relative ai titoli disponibili al lancio della console. Nintendo ha annunciato che intende implementare in **Mario Kart Advance** la funzione Download Link per le partire multigiocatori. Grazie a questa non sarà necessario possedere più copie de gioco quando si vogliono organizzare partite con gli amici. La porzione di codice necessaria a permettere agli altri GBA collegati di partecipare alla gara verrà infatti temporaneamente copiata nella loro memoria tramite il cavo di link. Una rivoluzionaria funzione che, se adottata, renderebbe **Mario Kart Advance** il più versatile titolo multigiocatore disponibile per una console portatile. Per quanto tecnicamente meno complesso del gioco di guida Nintendo, il suo clone Konami **Wai Wai Racing** promette di offrire un fattore ludico altrettanto efficace. Nel gioco si controllano svariati personaggi dei gioco Konami che comprendono Goemon, il Ninja di **Metal Gear Solid**, Dracula di **Castlevania** e persino i mohai di **Gradius**. Come nel gioco di guida mariesco, è possibile recuperare dei bonus lungo il circuito contenuti nelle campanelle di **Parodius**. Dal punto di vista tecnico, **Wai Wai Racing** sembra offrire un minore dettaglio dei fondali rispetto a **Mario Kart Advance**, compensato da una profondità di visuale nettamente più elevata. Le foto mostrate fino ad ora rivelano inoltre un impiego di trasparenze ed effetti di riflessione fino ad ora impensabili su una console portatile. Sebbene risulti meno attraente rispetto alla sua controparte nintendiana, soprattutto a causa della minore popolarità dei suoi protagonisti, siamo certi che **Wai Wai Racing** riuscirà a soddisfare almeno i fan dei giochi Konami. A differenza del suo predecessore, Game Boy Advance non è dedicato principalmente a un pubblico giovanile. La presenza nella sua line-up di un titolo come **Silent Hill** ne è la prova. Sfortunatamente il modo in cui è stata concepita la versione portatile del gioco lascia piuttosto a desiderare. Mentre l'atmosfera originale dai forti contenuti horror è rimasta inalterata, altrettanto non si può dire della struttura di gioco. **Silent Hill** per GBA è stato infatti trasformato in un'avventura testuale a scelte multiple che conducono a più finali differenti. Tecnicamente non è nulla di esaltante a parte la presenza di spettacolari sequenze in FMV che dimostrano, al contrario delle prime indiscrezioni sulla console, l'elevata qualità di riproduzione di filmati del GBA. L'unico fattore d'interesse dato dal gioco è la sua storia che prosegue laddove termina quella della versione PlayStation. Non è certo abbastanza per soddisfare il pubblico comune ma dovrebbe almeno essere sufficiente ad attrarre gli appassionati del gioco originale. Epoch ha mostrato le prime immagini del gioco d'azione, al momento privo di una data di uscita, che vede come protagonista il popolarissimo gatto spaziale creato dalla fantasia del duo Fujiko-Fujo. Al momento non sono noti molti dettagli circa **Doraemon GBA**, a parte la presenza di una modalità a quattro giocatori. Koei ha mostrato la versione GBA della sua nota serie di simulazioni ippiche **Winning Post**. Come nei suoi predecessori realizzati per console e PC, il compito del giocatore è quello di allevare i propri cavalli e gestire finanziariamente la propria scuderia in modo da poter ottenere risultati soddisfacenti alle corse. Graficamente il gioco appare identico alle sue incarnazioni realizzate per Super Famicom. Koei prevede di commercializzarlo entro la fine di marzo. SCI ha annunciato di avere in fase di sviluppo un gioco d'azione basato sullo storico show televisivo inglese *Thunderbirds*. Il gioco sarà commercializzato poco dopo il lancio europeo di GBA. Infine Mass Media ha annunciato di aver ricevuto l'incarico da Namco di realizzare alcuni titoli con Pac Man protagonista. Al momento non sono noti né tempi di sviluppo né la natura di tali giochi.

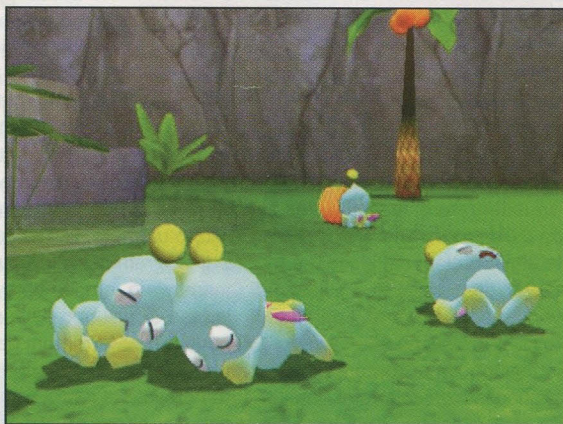
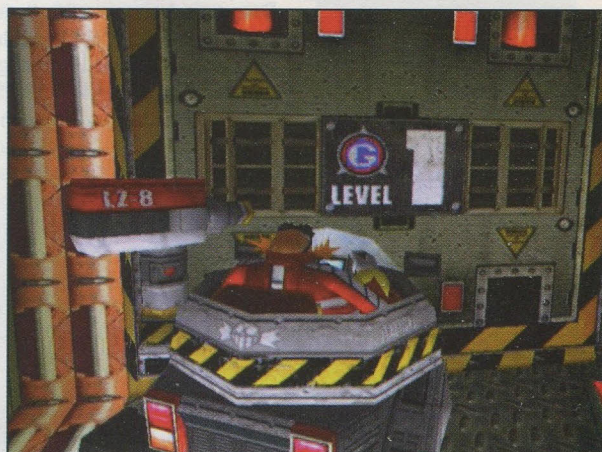
Winning Post

Doraemon GBA

GAME BOY CORNER

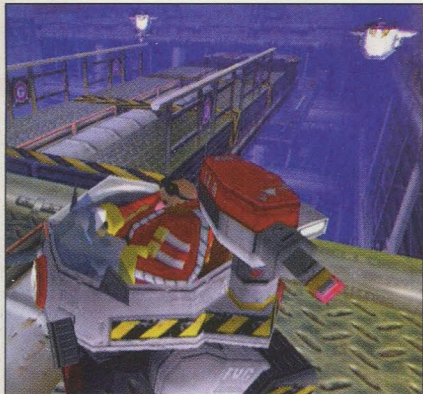
Per contrastare l'imminente debutto della versione a colori di Wonderswan, Nintendo ha incrementato del 25% la produzione di Game Boy Color per il mese di dicembre (portandola da 2.000.000 a 2.500.000 pezzi). A partire dal mese di febbraio invece, si concentrerà principalmente sulla produzione di Game Boy Advance in modo da raggiungere il 1.000.000 di macchine promesse per il lancio. Data la sempre più elevata diffusione del portatile Nintendo e la retrocompatibilità del suo successore, non dà segni di diminuzione lo sviluppo di titoli per GBC. Tra i titoli più interessanti svelati di recente segnaliamo la conversione dell'avventura horror **Alone in the Dark 4**, sviluppata da Pocket Studios per Infogrames. Nonostante sia un gruppo apparso da poco nel mondo videoludico, i realizzatori del gioco sono riusciti nell'intento di trasporre i fondali realizzati per le versioni su console e PC su GameBoy con risultati eccellenti. Grafica in high-color, fondali animati e inquadrature suggestive gli hanno consentito di conservare la medesima atmosfera di gioco delle sue controparti realizzate per macchine più potenti. L'unico neo è costituito dalla gestione dei personaggi bidimensionali che tendono a mostrare fastidiose squadrettature se visualizzati troppo da vicino. Un difetto minore che non sminuisce la qualità generale di quest'incredibile avventura. Sebbene lo sviluppo di **Alone in the Dark 4** sia già stato ultimato, la sua commercializzazione avverrà in agosto perché Infogrames vuole attendere che siano completate le altre versioni del gioco. La facilità di programmazione e i ridotti costi di produzione di GBC lo rendono una macchina particolarmente gradita alle software house emergenti. E' il caso di Cinemaware, storica software house dei tempi dell'Amiga, recentemente ritornata in attività dopo il fallimento avvenuto anni or sono. Il primo titolo in fase di sviluppo dalla rinata etichetta è la conversione del gioco d'azione **The Three Stooges** per Game Boy Color. Ispirato alle avventure dei mitici Tre Marmittoni del cinema comico americano della prima metà del novecento, il gioco consiste in una serie di sottogiochi da affrontare per riuscire a racimolare la quantità di denaro necessaria a evitare che venga chiuso un orfanotrofio. Grazie all'impiego della grafica in high-color e di una quantità notevole di audio campionato, la versione GBC appare estremamente fedele alla sua storica controparte per Amiga. Attualmente **The Three Stooges** non possiede ancora una casa di distribuzione. Data la sua fama, la nuova Cinemaware non dovrebbe comunque avere problemi a trovare qualcuno che voglia commercializzare i suoi giochi. Mentre la casa responsabile di titoli indimenticabili quali **Defender of the Crown**, **Wings** e **It Came from the Desert** attende di trovare un distributore, Digital Eclipse ha appena concluso un contratto con Capcom per la commercializzazione della sua incredibile conversione di **Dragon's Lair** per GBC. Il gioco è una fedele trasposizione dell'omonimo laser game che spopolava nelle sale giochi all'inizio degli anni '80. Quasi ogni scena che componeva il titolo originale è stata trasposta in FMV cercando di ottenere il miglior risultato possibile in quanto a fluidità e ricchezza cromatica. Come molti di voi sapranno, in quanto a giocabilità **Dragon's Lair** ha poco da dire. Lo scopo del gioco consiste infatti nell'eseguire semplici comandi ogni qual volta viene indicato sullo schermo tramite segnali luminosi. E' indubbio però che la sua conversione per GBC saprà attrarre i numerosi fan del gioco. Inizialmente previsto per dicembre, **Dragon's Lair** è stato posticipato a gennaio a causa di ritardi nella produzione delle cartucce.

Alone in the Dark 4

The Three Stooges

Dragon's Lair

Sonic Adventure 2

Grazie soprattutto a **Sonic Adventure**, Sega aveva svelato al mondo le potenzialità del Dreamcast, e alla fine il gioco è stato uno dei maggiori successi per questa console. Ora, è tempo di un nuovo capitolo: **Sonic Adventure 2** è stato presentato in occasione dell'ultimo E3 losangelino, e lo sfruttamento del Dreamcast sembra giunto a una nuova tappa del suo continuo sviluppo. A parte la quantità di poligoni gestiti come bere acqua fresca e la velocità generale, sono le *texture* a fare un'impressione mai avvertita in precedenza. Avere una gran quantità di memoria a disposizione sembra aver dato finalmente i suoi attesissimi frutti. Alcuni stage, tra l'altro, presentano paesaggi al limite della spettacolarità, che titillano il vostro senso di vertigine con altitudini mai registrate in un videogioco. Al momento, sono stati resi noti quattro personaggi (non tutti giocabili): Sonic, Knuckles, Dr. Eggman e i piccoli Chaos. Già vaticinata la presenza di altri cinque personaggi, estrapolati dalla decennale saga (passata per Megadrive, Game Gear e coin-op), che dovrebbero rendere più vario l'impianto di gioco. Come al solito, il Dr. Eggman sarà pronto a sfidare Sonic usando diversi macchinari e ordigni connessi. Ma la vera novità sarà la presenza di un terrificante Dark Sonic che sarà probabilmente il boss più spaventoso da affrontare.

I Chaos dovranno essere radunati in una data locazione: questi piccoli esseri indifesi provano emozioni e sarà importante comunicare con loro proprio come si fa con le piante di casa. Peccato che l'interazione sia abbastanza limitata (un po' come con le piante di casa) ma questo aspetto riveste una certa importanza, proprio come nel primo capitolo. Accudire i Chaos, curandoli dal punto vista fisico e psicologico attraverso il VMS, sbloccherà dei sotto-giochi: vi ricordiamo che, in **Sonic Adventure**, è stato l'unico vero esempio di sfruttamento del VMS nella presunta funzione tamagotchistica. Per spingere l'immagine velocifera del porcospino blu, il Sonic Team ha dotato il nostro eroe di caratteristiche che hanno qualcosa a che spartire con **Jet Set Radio**. Grazie alle nuove scarpe speciali che indossa, Sonic può sfruttare elementi del paesaggio urbano per eseguire veri e propri "trick" da skater ma nello scenario di San Francisco se ne va in giro addirittura su un surf! La sequenza in cui si vede Sonic saltare da un elicottero con un surf ai piedi è piuttosto impressionante. Non mancheranno nemmeno gli scenari subacquei, in

C'è un porcospino nuovo in città...

Knuckles impegnato in uno scenario subacqueo...

SCHEDA

Ancora una volta i piccoli Chaos svolgeranno un ruolo fondamentale in un gioco di Sonic...

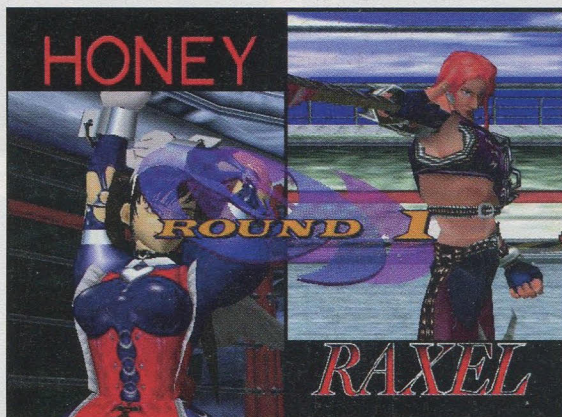
cui Sonic darà un saggio di come la sua esplosiva velocità si faccia beffe persino della viscosità dei liquidi. In poche parole, Sega ha intenzione di celebrare alla grande il decimo anniversario del porcospino, con un kolossal, mica con un giochino di pesca. Possibilmente con una giocabilità superiore a quella del pur notevole primo episodio. Uso del modem? Per ora non è previsto. Dal suo esordio il 23 giugno 1991 sul Genesis (sì, il mercato americano è stato il campo di esordio del porcospino blu), questo è l'87° (ottantasettesimo!) videogioco in cui fa la sua apparizione Sonic. Un po' come Larry King nei film USA...

Sta per arrivareeee!!! E stavolta si è portato lo snowboard!

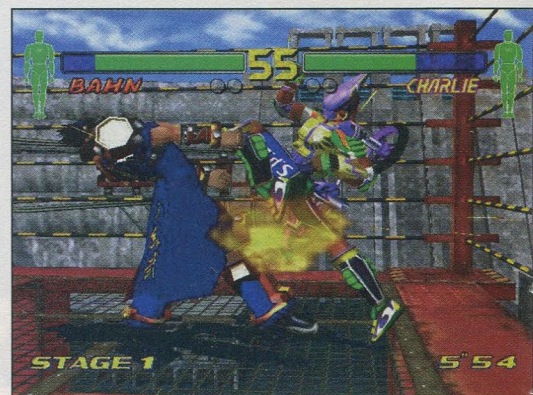
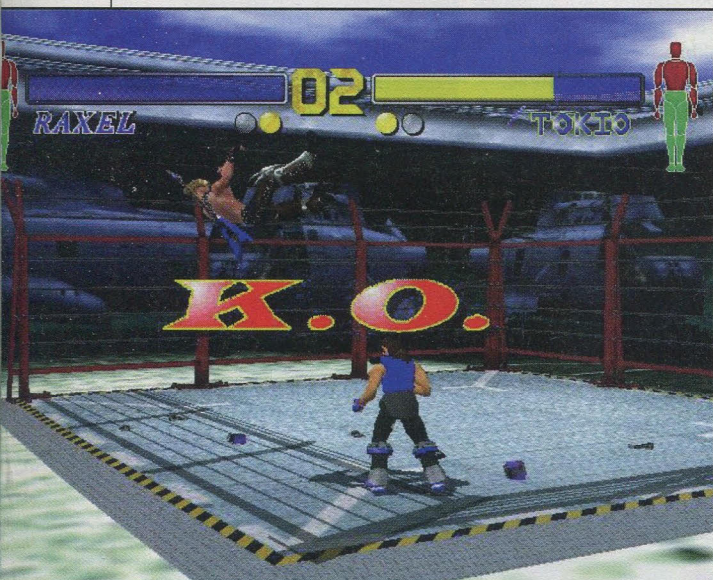
Il Dr. Eggman parte con la sua opera di distruzione

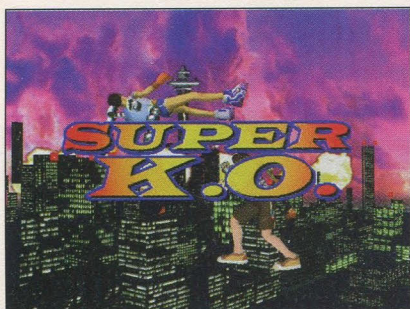
Chi non ha mai sognato un medico simile, er...

Fighting Vipers 2

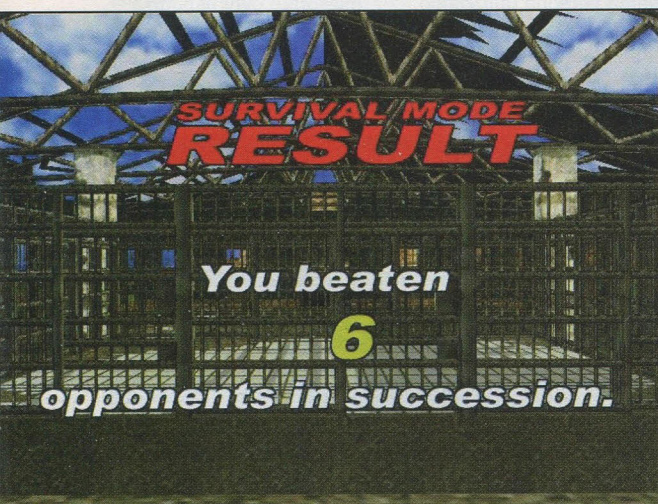
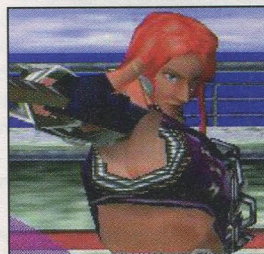
Quando uscì nelle sale giochi qualcosa come cinque anni fa, **Fighting Vipers** portò una ventata di novità nel genere spaccaossa introducendo la presenza di muri e barriere. Tutto ciò rendeva il combattimento molto più divertente, l'azione più serrata e cozzava volutamente con il tono austero di **Virtua Fighter**. La conversione di **FV** per Saturn fu un grosso successo e ora, dopo una marea di tempo, anche il sequel vede finalmente la luce su un hardware Sega salottiero, casualmente il Dreamcast. A parte la possibilità di sfruttare le pareti durante i combattimenti, questa saga propone sempre personaggi molto originali e un ritmo parecchio sostenuto. I lottatori indossano delle armature che subiscono danni graduali se vengono colpite. Le mosse speciali possono addirittura mandarle in mille pezzi in un solo colpo. Ed è facile capire perché, se si tiene conto che una mossa speciale provoca la caduta di un meteorite che si abbatte sull'avversario, un'altra causa l'esplosione dei muri scaraventando l'avversario a chilometri di distanza con l'onda d'urto. La versione Dreamcast incorporerà cinque modalità. L'Arcade Mode riflette la struttura del gioco da bar. Il Vs, Survival e Training Mode sono cose ormai comuni. Nell'ultimo comunque, potete anche semplicemente assistere a un incontro tra CPU e CPU. Il Random Mode vi consente di affrontare i rivali in un ordine casuale. Dovrebbe essere incluso anche un Internet Mode, anche se non è ancora stata ufficializzata la sua effettiva natura. Ci dovrebbero essere anche dei bonus stage. Il progetto è stato diretto da Kataoka Hiroshi, che è stato uno dei creatori della saga oltre che responsabile di progetti come **18 Wheeler** e **Out Trigger**, sia nelle incarnazioni da sala, sia in quelle casalinghe. Al team di sviluppo di

Il mitico zainetto di Emi!

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/AM2
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	GENNAIO 2001

Durante il training di FV2, capirete come si sfrutta veramente una BMX...

Tony Hawk non ce l'ha una simile tenuta da skateboarder, tanto per cominciare...

Dov'è finito il terreno? Sarà mica un bug?

Fighting Vipers 2: la versione hi-tech di Virtua Fighter...

FV2 si è anche aggregato Katagiri Daichi, i cui lavori precedenti comprendono **Virtua Fighter**. La versione casalinga aggiunge poco a quella da sala. Come sempre, AM2 ha scelto di mantenersi fedele il più possibile al coin-op. Con il primo gioco la cosa ha funzionato, ma essendoci oggi in giro un certo **Soul Calibur**, potrà **FV2** diventare il nuovo punto di riferimento dei picchiaduro 3D? Beh, visto che sono passati due anni dall'uscita del coin-op, si suppone che i programmatori abbiano imparato a trarre il massimo da quella meraviglia di macchina che è il DC. Rimane solo un interrogativo? Ci sarà ancora Pepsiman nella versione giapponese?

Finalmente dei personaggi originali in un picchiaduro! Guardate questa foto e diteci se non abbiamo ragione!

MEGA chat

Half-Life
Tutta la verità

Per scoprire ulteriori dettagli su una delle conversioni per DC più attese degli ultimi anni, abbiamo intervistato Randy Pitchford, direttore di Gearbox, il team di sviluppo impegnato nella lavorazione di Half-Life per Dreamcast. La conversazione è stata molto piacevole e ricca di spunti di interesse: eccovi un dettagliato resoconto...

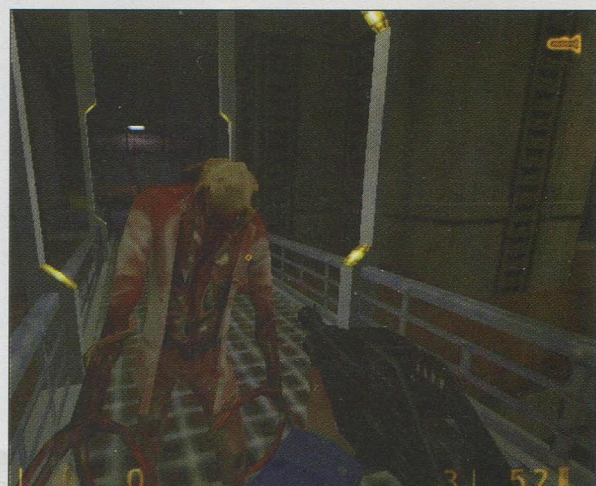
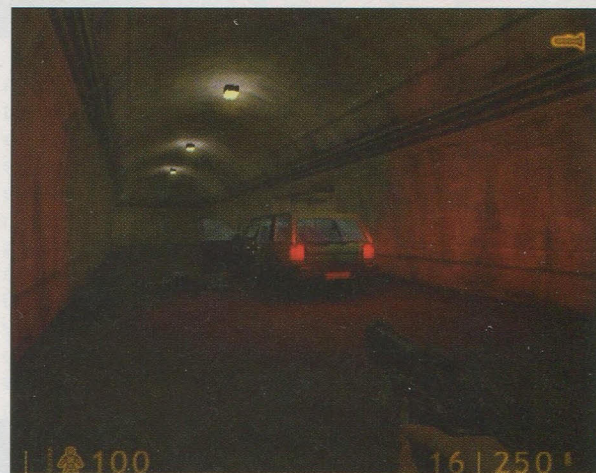
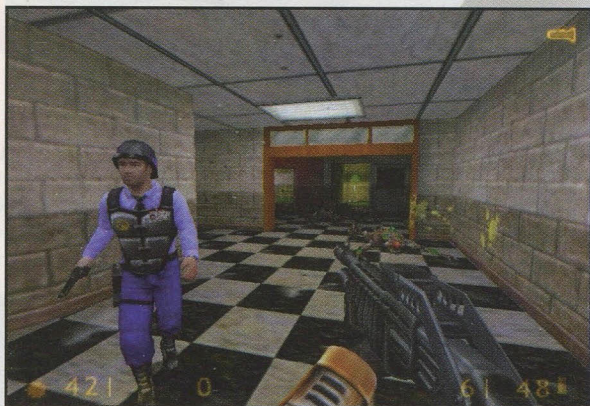
Mega Console: Cosa puoi dire ai lettori di Mega Console per presentare Half-Life?
Randy Pitchford: Penso che molta gente che giocherà ad **Half-Life** su Dreamcast non abbia mai avuto la possibilità di provare questo gioco su PC, quindi è importante spiegare il motivo della popolarità di **Half-Life** e perché ha conquistato oltre 50 premi e riconoscimenti a livello mondiale. Uno degli aspetti migliori di **HL** è l'intelligenza artificiale dei personaggi controllati dal computer; i soldati, ad esempio, si comportano come una vera e propria squadra e più in generale il comportamento di ogni singolo essere umano segue uno schema logico ben preciso. Anche la trama, che vede il giocatore impegnato in una incredibile missione aiuta a creare la giusta atmosfera e differenzia il gioco da molte altre produzioni del genere. **Half-Life** è considerato il titolo che ha ridefinito gli sparatutto in prima persona, e questa versione per Dreamcast è destinata alla stessa sorte.

MC: Qual è la caratteristica migliore della versione Dreamcast di Half-Life?
RP: Penso che la caratteristica più importante da sottolineare sia la qualità della conversione; spesso quando un gioco per PC viene trasferito su console, il team addetto allo sviluppo e la casa produttrice tendono a ridurre i costi e a cercare di eseguire la conversione nella maniera più economica possibile. Con **Half-Life** invece abbiamo deciso di sfruttare al massimo le notevoli capacità del Dreamcast per inserire delle interessanti novità e per migliorare ogni singolo aspetto della realizzazione tecnica.

MC: Quali sono le novità presenti in questa versione di Half-Life?
RP: Per la versione Dreamcast di **Half-Life** abbiamo aggiunto un nuovo episodio in cui il giocatore prende il controllo di Barney, la guardia presente anche nella versione originale per PC. L'azione si sviluppa parallelamente proprio all'episodio originale e questo è molto interessante perché i giocatori che già conoscono Gordon Freeman e che hanno già avuto modo di provare **Half-Life** troveranno in questo nuovo episodio sia delle locazioni che già conoscono, viste però sotto una nuova prospettiva, sia dei livelli completamente originali.

MC: Cosa ci puoi dire di Barney?
RP: Quando abbiamo iniziato a lavorare alla versione Dreamcast di **Half-Life** abbiamo deciso di inserire qualche elemento completamente inedito; non voglio rovinare la sorpresa a tutti i giocatori, e vi dirò solamente che nella versione DC i giocatori avranno modo di conoscere la storia di Barney e di affrontare il gioco con una diversa angolazione. In **Half-Life** su PC molti elementi della trama non erano stati sviluppati completamente, e noi abbiamo deciso di arricchire l'edizione Dreamcast proponendo ai possessori della console Sega cose che fino ad ora nessuno aveva mai visto né sentito.

MC: In che modo il controller del Dreamcast influisce sulla giocabilità?
RP: Dove essere onesto e ammettere che, dal mio punto di vista, è stato abbastanza difficile dato che sono abituato a giocare agli sparatutto in prima persona utilizzando la tastiera e il mouse. Siamo però riusciti a implementare un sistema di controllo che sfrutta al meglio il controller analogico del Dreamcast, che funziona in maniera molto simile al mouse. Abbiamo creato una configurazione predefinita abbastanza comoda e che rende **Half-Life** decisamente giocabile anche con un normale controller, ma abbiamo anche inserito la possibilità di sfruttare periferiche quali la tastiera e il mouse, attualmente disponibili per Dreamcast. In questo modo ogni giocatore potrà scegliere il metodo che preferisce e trovarsi a proprio agio con i comandi.

MC: Quali sono le novità dal punto di vista tecnico?
RP: La prima cosa che abbiamo fatto è prendere l'originale **Half-Life** e migliorare ogni aspetto della grafica; per prima cosa abbiamo lavorato ai modelli dei personaggi, aumentando sia il numero

dei poligoni che dei punti di articolazione per rendere i movimenti più realistici. Abbiamo inoltre aumentato la quantità di armi disponibili e potenziate quelle già esistenti, oltre ovviamente a migliorare la definizione e la qualità delle ambientazioni e dello scrolling.

MC: Perché la storia è così importante al fine del gioco?

RP: La storia di **Half-Life** è una delle caratteristiche più importanti del gioco, oltre a essere molto interessante e profonda. È fondamentale riuscire a comunicare e instaurare il giusto rapporto con gli altri personaggi presenti nel gioco; per esempio, quando Gordon Freeman si trova all'interno della base aliena, deve conquistare la fiducia dei civili dato che senza il loro aiuto potrebbe incontrare molte più difficoltà e portare a termine la missione potrebbe quasi diventare impossibile.

MC: Quali sono le differenze tra la produzione di un gioco per PC e uno per console?

RP: Uno dei vantaggi nello sviluppare un gioco per console rispetto a uno per PC è il fatto di avere una piattaforma fissa. I possessori di una console, in questo caso del Dreamcast, hanno tutti a disposizione lo stesso hardware, e di conseguenza non dobbiamo preoccuparci di poter far funzionare il gioco anche su macchine meno potenti come accade per il PC; questo ci ha consentito di sfruttare al massimo le potenzialità del Dreamcast migliorando i modelli grafici, aumentando la risoluzione e inserendo il maggior numero di dettagli possibile.

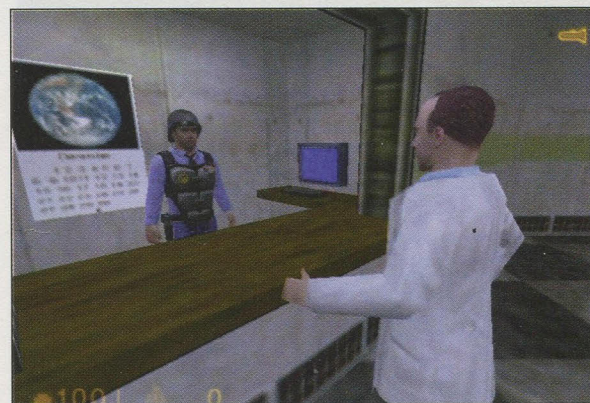
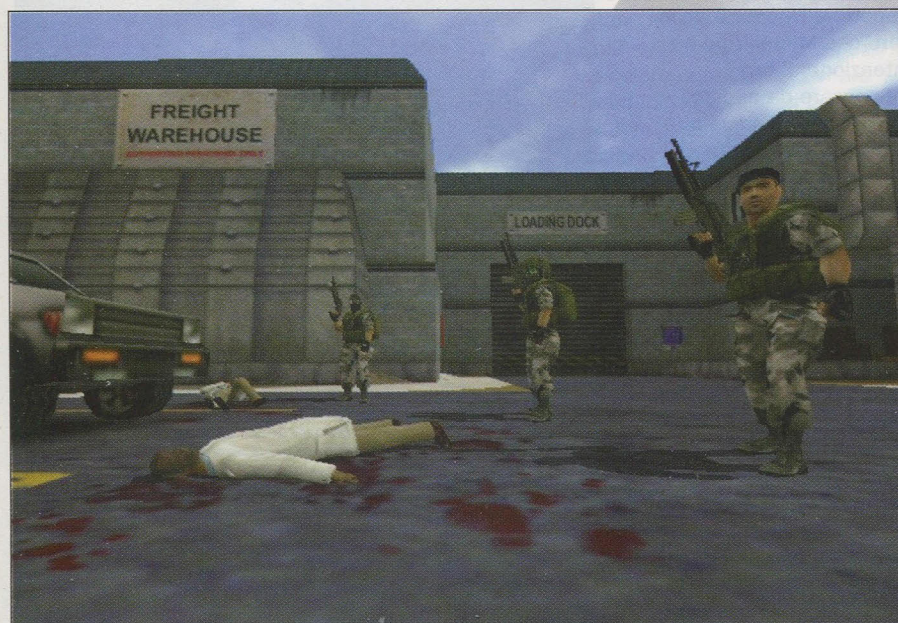
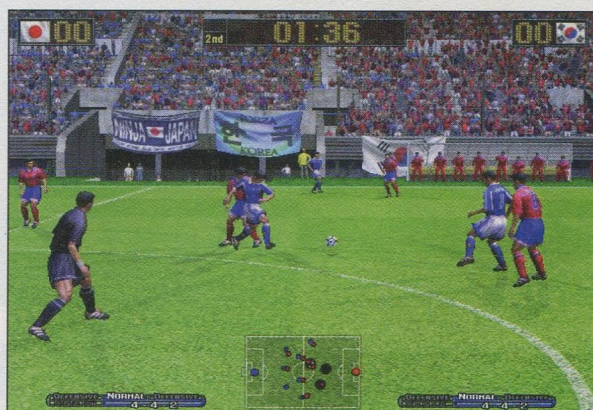
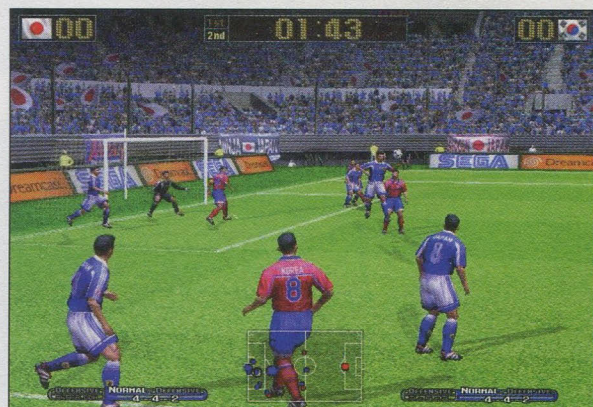
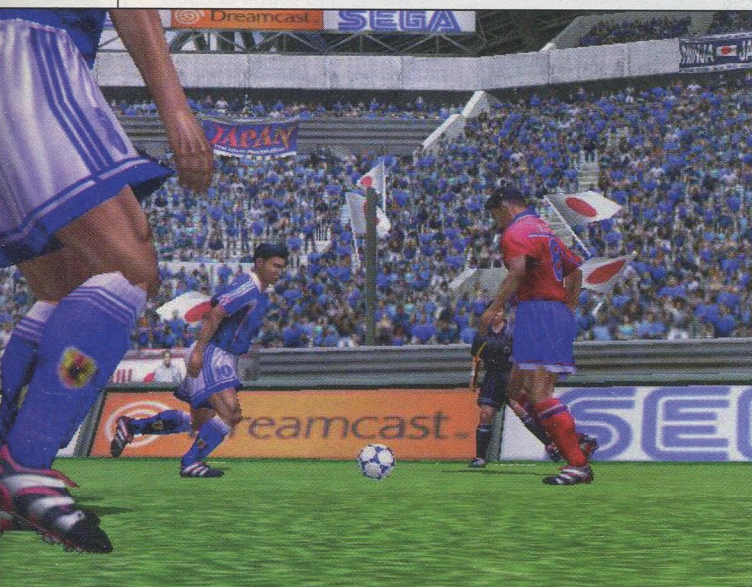
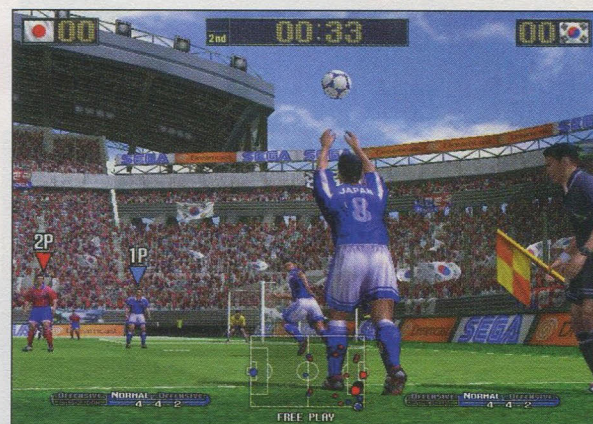
MC: Chi sta lavorando e chi ha lavorato alla realizzazione della versione Dreamcast di Half-Life?

RP: Per questa conversione abbiamo preso il gioco originale e aggiunto numerose novità; la produzione è stata supervisionata dagli sviluppatori originali di Half-Life (Valve), mentre Gearbox si è occupata dell'ada-tamento dalla versione PC e della creazione di tutte le novità presenti su Dreamcast. Infine ha collaborato alla produzione anche un team denominato Captivation Digital Laboratories, esperto nella gestione e nell'utilizzo delle risorse hardware del Dreamcast.

MC: Quali sono i progetti futuri di Gearbox?

RP: Gearbox è un team di sviluppo che lavora su qualunque piattaforma; siamo interessati a lavorare sia su produzione come Half-Life che a creare titoli completamente originali.

MC: Ok, direi che è tutto, grazie Randy.

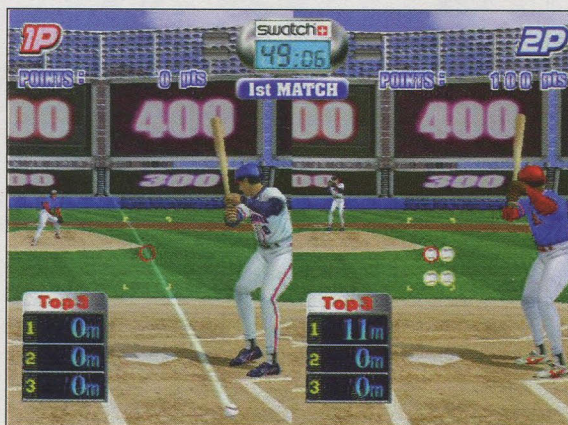
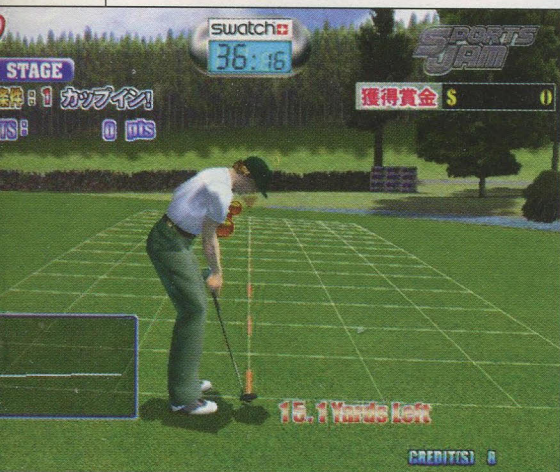
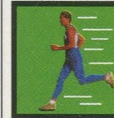
RP: Grazie a voi.

Dopo una serie di *upgrade* del secondo capitolo, ecco vedere la luce il terzo episodio vero e proprio della saga calcistica di Sega. **Virtua Striker 3**, il cui progetto è diretto ancora una volta da Satoshi Mifune, mantiene l'impianto del primo episodio, con in suoi tre tasti adibiti alle semplici azioni che il gioco consente: stiamo sempre parlando di un coin-op, ricordiamocelo. Il gioco gira sulla nuova, fiammante Naomi 2 e al momento in cui scriviamo (inizio novembre) è al 50% del completamento. Secondo Mifune, il motore del gioco è già al 70%, è la grafica a essere ancora ai blocchi di partenza. L'animazione, beneficiaria di massicce sedute di *motion capture*, è stata arricchita di un numero di movenze che sono in una quantità 10 volte superiore rispetto al predecessore.

Stiamo parlando non solo dei calciatori, ma pure dei tifosi e della marmaglia che si agita a bordo campo. Dal punto di vista dell'atmosfera insomma, potete andare tranquilli: è ancora più avvolgente che nei precedenti capitoli. Se è vero che Naomi 2 gestisce il quadruplo dei poligoni rispetto a Naomi, è anche vero che Mifune non ha intenzione di farsi influenzare da questo. Secondo lui, è meglio raffinare le *texture* piuttosto che provocare un rallentamento nell'azione a causa di una presenza troppo massiccia di poligoni. I dati del gioco sono stati aggiornati in modo da riflettere l'attuale quotazione pedatoria delle nazionali di tutto il globo. Inoltre, visto che i giapponesi ormai conoscono molto meglio il calcio, verranno inseriti i cartellini gialli e rossi e la regola del fuorigioco. Chissà se per il prossimo mondiale nippo-coreano avranno capito la regola del vantaggio. Ma noi abbiamo assoluta fiducia nei mangia-sushi, voi no?

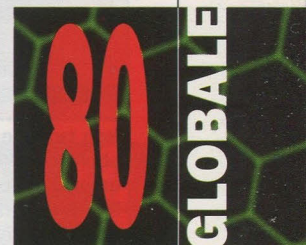
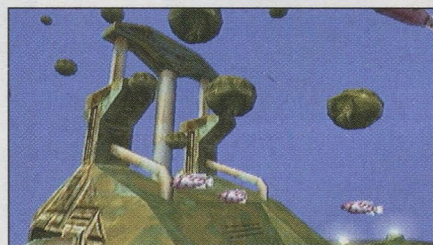
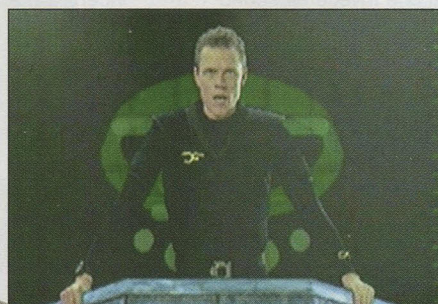
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/AMUSEMENT VISION
GENERE	SPORTIVO
USCITA	PRIMAVERA 2001

Sports JAM

Indirizzato principalmente al mercato americano, **Sports JAM** è il primo gioco a sfruttare la nuova Naomi con GD-ROM, presentata all'ultimo JAMMA Show. Ciò significa che il gioco è contenuto su un GD-ROM esattamente come un qualsiasi gioco per Dreamcast. Per farla breve, il gioco offre la possibilità a chi gioca di diventare un vero e proprio "re dello sport", sentite un po' infatti le otto discipline in cui si dovrà cimentare: calcio, basket, tennis, baseball, hockey su ghiaccio, golf, ciclismo e football americano! E noi che credevamo che i giochi ispirati alle Olimpiadi fossero la massima espressione dello sport videoludico! Ma ecco l'inghippo: si tratta in realtà di tanti mini-giochi ispirati agli sport elencati per un totale di dodici stage differenti. Ogni mini-sfida metterà a dura prova la precisione del giocatore: in ognuna delle discipline si tratterà di colpire un bersaglio o riuscire a coprire una data traiettoria. L'esempio più semplice è la gara da tre punti del basket, certamente più usuale di dover centrare alcuni bersagli in una simulazione di tennis che ha più di qualche somiglianza con **Virtua Tennis**. Quando si dice: le coincidenze... I controlli, com'è ormai prassi per tutti i coin-op recenti in questi tristi giorni di crisi, prevedono l'uso di due soli pulsanti. Le regole sono le seguenti: il giocatore seleziona quattro stage. Quando supera il terzo, dovrà riscegliere uno tra i tre superati e stabilire un record, altrimenti non proseguirà. E' possibile giocare in due contemporaneamente: vince chi si aggiudica due vittorie. In caso di parità (una vittoria contro una), si passa a un round di *sudden death*.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA/WOW ENT.
GENERE	SPORTIVO
USCITA	IMMINENTE

Deep Fighter

Le profondità marine rappresentano una fonte per videogiochi ancora parzialmente inesplorata; è infatti strano come, nel corso degli anni, poche software house abbiano deciso di sfruttare gli oceani e i loro fondali come base da cui realizzare titoli d'azione, di ricerca o un'avventura. Ubi Soft, sempre molto attiva nella produzione di titoli Dreamcast, è probabilmente giunta a questa stessa conclusione dato che **Deep Fighter** si sviluppa proprio nelle profondità marine, in un futuro in cui la razza umana deve affrontare una terribile minaccia aliena utilizzando al contempo tutte le risorse a sua disposizione per la costruzione della nave madre in grado di portarli in salvo in luoghi più sicuri. L'azione si svolge prevalentemente all'interno di una serie di piccoli mezzi subacquei (sempre più potenti ed evoluti con il progredire del gioco); dopo aver seguito il briefing della missione, in cui vengono spiegati gli obiettivi da raggiungere e viene mostrata una mappa della zona (comunque richiamabile in qualunque momento durante il gioco), si entra nel vivo dell'avventura, iniziando a vagare nelle profondità marine alla ricerca del torio, il minerale indispensabile per la costruzione dell'astronave madre piuttosto che attivando il perimetro difensivo o valutando le prestazioni di nuovi mezzi. Il sistema di controllo, semplice, preciso e decisamente completo, consente di entrare nel vivo dell'azione sin dopo pochi minuti di gioco e permette di utilizzare le numerose armi disponibili e di muoversi tra le varie schermate con assoluta disinvoltura. Le missioni sono strutturate con sapienza e attenzione anche nei più piccoli particolari e la buona calibrazione del livello di difficoltà, unita alla presenza di oltre una trentina di stage, garantisce una longevità invidiabili. Note meno positive vengono invece dalla realizzazione tecnica, che, anche a causa della monotonia dei fondali marini (proprio come nella realtà, o no?) manca quasi completamente di varietà; la presenza di filmati di intermezzo con veri attori (attori? Sì, per modo di dire) che dovrebbe in teoria coinvolgere il giocatore nel vivo della trama è resa vana dalla pessima capacità recitativa degli attori prescelti. Certo non pretendiamo un'interpretazione da Oscar, ma perlomeno un po' di impegno e di buona volontà; ovviamente questo difetto si ripercuote anche sulla nostra valutazione dell'accompagnamento sonoro dato che la buona fattura delle musiche e degli effetti passa in secondo piano quando uno qualsiasi dei personaggi comincia a parlare. Malgrado le pecche appena elencate, **Deep Fighter** rappresenta una ventata d'aria fresca in un genere che, ultimamente, non ha offerto molto ai possessori di Dreamcast; pur non trattandosi di un vero e proprio capolavoro e pur non essendo esente da difetti, il nuovo titolo di Ubi Soft è certamente una produzione interessante, il cui acquisto può essere tranquillamente preso in considerazione dagli appassionati del genere.

Pur non essendo particolarmente appassionato di questo genere di giochi, devo ammettere che **Deep Fighter** è un titolo globalmente interessante che unisce una realizzazione tecnica nella media, rovinata principalmente dalla mediocre qualità dei filmati (va bene risparmiare, ma per prendere degli attori così era meglio lasciar perdere) a una struttura di gioco abbastanza curata; l'idea di muoversi nei fondali marini alla ricerca di minerali, difendendo un cargo e combattendo al contempo le forze nemiche è abbastanza interessante e, grazie anche a un sistema di controllo preciso e puntuale, decisamente divertente. La presenza poi di un buon numero di missioni e la sapiente calibrazione del livello di difficoltà garantiscono una longevità più che apprezzabile, offrendo una sfida di buon livello anche ai più esperti appassionati del genere. Ubi Soft è riuscita ancora una volta a produrre un ottimo titolo che, pur non meritandosi la qualifica di capolavoro, non manca di caratteristiche appetibili.

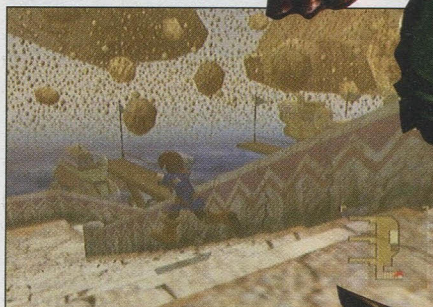
SCHEDA GLOBALE

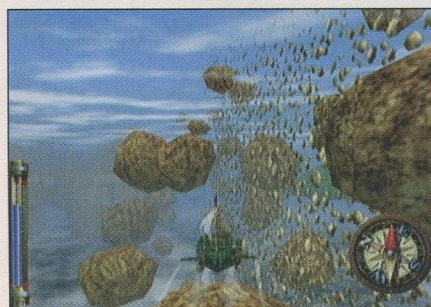
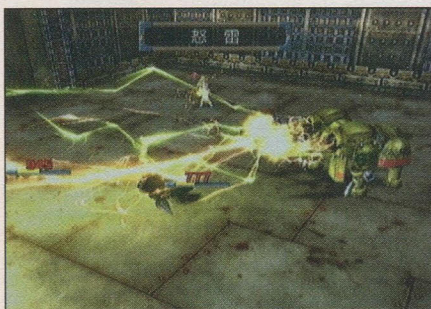
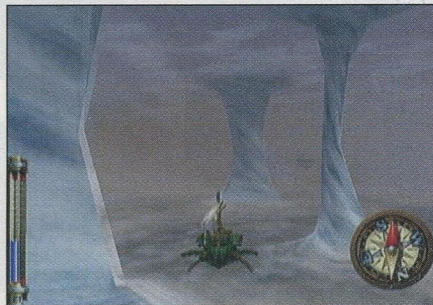
CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

Eternal Arcadia

Mancandogli il supporto di case specializzate nella realizzazione di RPG quali Enix e Squaresoft, Dreamcast può contare solo su un ristretto numero di softwarehouse in grado di realizzare giochi di ruolo di un certo spessore. Tra questi vi è Overworks (ex-Soft R&D Dept. #7), team di sviluppo che include diversi membri responsabili della realizzazione delle saghe di **Phantasy Star** e di **Sakura Taisen**. Il loro primo progetto di RPG per Dreamcast, inizialmente presentato con il titolo **Project Ares**, non denuncia però nessun legame con le precedenti produzioni del team. **Eternal Arcadia** è una sapiente miscela di soluzioni classiche e idee innovative fuse insieme per creare un prodotto originale e avvincente, perfettamente in grado di reggere il confronto con i migliori RPG per PlayStation. L'attesa per i possessori di DC appassionati di giochi di ruolo è finalmente terminata...

QUINDICI UOMINI SULLA CASSA DEL MORTO

Eternal Arcadia è ambientato in un mondo fantastico dal livello tecnologico non ben definito in cui le armi bianche convivono con pistole e raggi laser. Essendo impossibile vivere sulla superficie terrestre a causa dell'alta pressione, gli esseri umani si sono stabiliti sopra isole fluttuanti nell'aria. I trasferimenti di persone tra i vari territori vengono effettuati tramite navi volanti di varie forme e dimensioni, alcune delle quali ricordano antichi velieri mentre altre sembrano navi da battaglia corazzate di fine '800. Ad eccezione delle aree sotto il controllo della flotta imperiale di Valuan, la restante parte delle vie di navigazione è conosciuta come una zona dove regna unicamente la legge del più forte. Di conseguenza chiunque percorra quelle rotte deve vedersela con dei famelici predatori. Vi sono due tipi di pirati nel mondo di **Eternal Arcadia**, identificabili dal colore della loro bandiera. Quelli che mostrano il classico Jolly Roger bianco e nero sono noti per la loro violenza e ingordigia. I pirati che invece agiscono sotto il segno di una bandiera blu con un teschio bianco si limitano a depredare le navi più ricche per regalare il loro carico alla gente meno abbiente. E' proprio a questo gruppo di fuorilegge a cui appartengono i due giovani protagonisti principali del gioco: Vyse e Aika. Il primo è il figlio del capo del villaggio dei Pirati, un ragazzo coraggioso ed energico che utilizza due singolari spade impugnabili per l'elsa a mo' di Tonfa. La seconda è la sua inseparabile compagna d'avventura, una ragazza dal carattere decisamente poco femminile armata di un enorme boomerang. Durante una delle scorrerie tra i cieli, la nave dei due protagonisti si imbatte in un tentativo di rapimento di una ragazza da parte di un vascello imperiale. Non pensando alle eventuali conseguenze che avrebbe potuto provocare il loro gesto, Vyse ed Aika decidono di correre in aiuto della malcapitata costringendo alla fuga i soldati di Valuan. La vittima, identificatasi con il nome di Fina, viene temporaneamente ospitata nel villaggio dei pirati a cui la nave fa ritorno non appena terminato lo scontro. L'armata di Valuan non ha però intenzione di ignorare l'affronto subito e decide di attaccare il villaggio di Vyse e Aika, episodio che termina con la cattura di Fina e dell'equipaggio della nave. Gli unici a salvarsi sono i due protagonisti, solo perché impegnati nel recupero di un misterioso asteroide precipitato la notte prima. Vyse ed Aika decidono quindi di correre in aiuto dei propri compagni sfidando l'immenso potere militare dell'Impero. Ha così inizio una storia, incentrata sull'avventura e sull'esplorazione, che cattura immediatamente l'interesse del giocatore e lo

Non tutte le battaglie hanno come obbiettivo l'eliminazione del nemico, in questo caso bisogna riuscire a resistere fino a quando non si trova il momento giusto per fuggire

sostiene, grazie alla creatività dei suoi autori, per tutta la durata del gioco. In ogni isola in cui i protagonisti ormeggiano, li attendono ambientazioni differenti da visitare e nuovi personaggi con cui interagire. Parte di questi, tra cui la stessa Fina, col tempo si uniscono a Vyse e Aika in modo da completare l'equipaggio della loro nave pirata. Lo sviluppo dei personaggi, per quanto non estremamente complesso, offre comunque un grado di flessibilità sufficientemente elevato e un'acquisizione delle nuove abilità dei personaggi adeguatamente distribuita nel tempo. Questa avviene mediante la classica acquisizione di livelli di esperienza accumulabili con continui combattimenti, la gestione del proprio equipaggiamento e il recupero delle pietre lunari staccatesi dalle sei lune che orbitano attorno al pianeta. Le Moon Stone costituiscono il principale elemento di flessibilità del sistema di evoluzione dei personaggi. Esse consentono di modificare le loro caratteristiche fisiche, dotare i loro attacchi di effetti differenti (quali veleno o pietrificazione) e acquisire con il tempo nuovi incantesimi. Il corretto equipaggiamento delle Moon Stone è essenziale per avere la meglio sui nemici che si incontrano in quanto sono sempre particolarmente vulnerabili a una di esse. Fortunatamente è possibile modificare la pietra lunare equipaggiata anche in combattimento tramite un apposito pulsante. Il tipo di Moon Stone impiegato da un personaggio è facilmente riconoscibile dal colore della propria arma, riconducibile all'elemento di cui è costituita la pietra.

VOLANDO NEL MONDO DI ARCADIA

Uno degli elementi di gioco che più caratterizzano **Eternal Arcadia** è la sostituzione del classico sistema di movimento sulla mappa di gioco per gli spostamenti tra città e dungeon con uno decisamente meno convenzionale. Essendo le varie aree esplorabili costituite da isole fluttuanti, gli spostamenti avvengono tramite navi volanti che vengono direttamente pilotate dal giocatore. Immersi in complesse ambientazioni poligonali, ci si muove scegliendo liberamente la propria rotta e quota, aiutandosi con una bussola e un sistema di mappatura automatica dei luoghi visitati. Gli unici limiti della navigazione sono costituiti da ostacoli posti nell'area di gioco quali nebbie impenetrabili o densi gruppi di rocce fluttuanti. Per evitare di creare un'area di gioco troppo vasta che avrebbe causato smarrimento nel giocatore, sono state inserite delle barriere di vario tipo per il cui superamento è necessario ottenere particolari navi o dispositivi che si rendono disponibili man mano che il gioco progredisce. Per quanto guidata, l'evoluzione del gioco non è mai eccessivamente lineare. Il giocatore è quasi sempre libero di esplorare nuovamente i territori già visitati in cerca di segreti ed eventi secondari. Questi comprendono la ricerca di particolari artefatti e l'arruolamento di membri dell'equipaggio. Durante il viaggio via nave si possono incontrare altri vascelli a cui chiedere informazioni. Vi sono inoltre banchi di pesci volanti che, una volta catturati, possono essere convertiti in denaro sonante al primo porto d'attracco. Non tutti gli incontri effettuabili in aria sono positivi. E' possibile infatti incappare in navi pirata o imperiali che vi danno immediatamente battaglia. In questo caso si viene avvertiti della loro presenza grazie all'apparizione di un punto esclamativo che consente di tentare le manovre di disingaggio per tempo. Assolutamente improvvisi invece gli attacchi casuali dei mostri che cercano di invadere il ponte scoperto del vostro vascello. Combattimenti che per altro avvengono con una frequenza fastidiosamente elevata che, in alcune aree di gioco, si assesta addirittura sui cinque secondi. Difetto che risulta particolarmente frustrante e disorientante quando ci si trova a esplorare cieli sconosciuti. Per far fronte a combattimenti con i vascelli nemici è necessario aggiornare i congegni della propria nave in modo da dotarla dell'adeguato armamento, corazzatura e manovrabilità. La gestione dei dispositivi da applicare al proprio mezzo avviene in modo similare a quello dell'equipaggiamento dei personaggi. Durante il corso del gioco, viene data la possibilità di comandare diversi vascelli dalle caratteristiche e dalle forme più disparate.

RIDERS OF ARCADIA

Eternal Arcadia si differenzia dai comuni giochi di ruolo non solo per la fase di spostamento su mappa, ma anche nell'esplorazione di città e dungeon che impiega una formula raramente utilizzata in questo genere di giochi. Invece di mostrare

Grazie al rostro frontale di cui è dotata la nave di Drachma potete facilmente superare la barriera di rocce

Questa sorta di Chocobo rosa vi servirà per raggiungere alcuni tesori nascosti sui tetti delle case

Aika appare visivamente stizzita dall'attenzione che Vyse dedica alla misteriosa ballerina

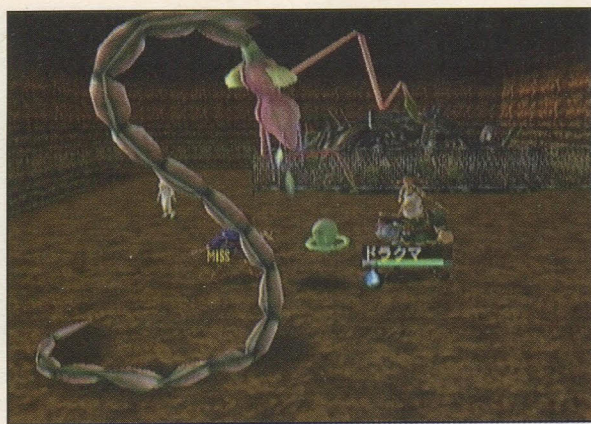
elevato livello di dettaglio. Terminata la gioia iniziale però, vengono alla luce i primi problemi dovuti a un'imperfetta gestione delle inquadrature. Difetto che rende frequenti correzioni da parte del giocatore con il rischio di rimanere disorientati. Fortunatamente a corregli in aiuto ci pensa un sistema di mappatura automatica che segnala visivamente le aree di gioco già esplorate. Città e dungeon presentano dimensioni e complessità strutturali più che discrete. In particolar modo la ricerca dei forzieri nascosti richiede molta attenzione da parte del giocatore in quanto la via per raggiungerli è spesso celata dagli elementi del fondale. I dungeon presentano un livello di difficoltà medio dovuto più al loro intricato design che alla complessità dei loro enigmi. Rispetto alla fase di navigazione, la frequenza degli attacchi casuali è gestita in modo più intelligente. Le stanze in cui è richiesta la risoluzione di enigmi sono infatti prive di ogni rischio. In questo modo è possibile concentrarsi sulla loro risoluzione senza venir distratti dai nemici.

il gruppo con un'inquadratura isometrica dall'alto, è stata impiegata una visuale in terza persona ruotabile lungo l'asse orizzontale e modificabile in prima persona a patto di rimanere immobili. L'unica eccezione è costituita dall'interno degli edifici, a meno che non si tratti di dungeon, e dalle ambientazioni troppo complesse per i quali sono impiegate le classiche inquadrature fisse. Grazie alla visuale in terza persona, il giocatore riesce a immergersi totalmente nel mondo realizzato da Overworks godendosi a pieno il suo

BATTAGLIA AERONAVALE

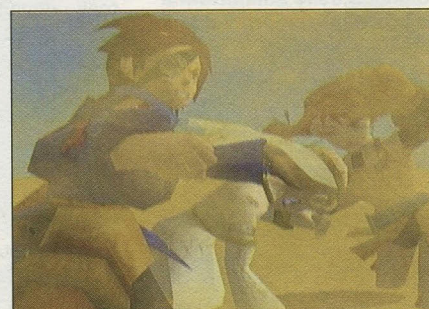
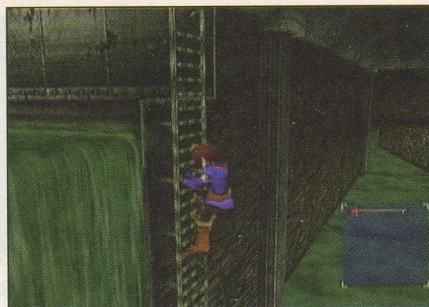
Eternal Arcadia presenta due differenti sistemi di battaglia a seconda che si combatta con la nave oppure in un corpo a corpo. Nel primo caso si impiega un sistema a turni all'inizio dei quali si devono assegnare al proprio equipaggio i compiti da eseguire. Questi includono attaccare con i cannoni, utilizzare l'arma principale se presente, riparare i danni subiti, lanciare magie o compiere manovre evasive. Le azioni di combattimento e il lancio di incantesimi consumano quantità variabili (a seconda della loro importanza) di Guts Points, che devono essere costantemente rigenerati tramite un'apposita azione di gioco. Gli incantesimi portano inoltre all'esaurimento di punti magia che, a

differenza dei giochi si ruolo normali, è indipendente dalla loro efficacia. L'ordine con cui eseguire i compiti assegnati è gestito tramite una griglia che permette di conoscere con buona probabilità la pericolosità dell'azione che effettuerà il nemico, qual è il momento migliore per usare i cannoni e quando è consentito l'impiego dell'arma principale. Una volta iniziato il turno d'azione, i compiti selezionati sono eseguiti in sequenza contemporaneamente con quelli della nave avversaria. E' quindi indispensabile studiare attentamente la propria strategia di combattimento in quanto una volta iniziato il turno non è più modificabile. Per quanto il valore strategico sia superiore ai comuni sistemi di battaglia, lo scontro tra navi presenta spesso una difficoltà non sufficientemente bilanciata. L'elevata efficacia dell'arma principale rispetto ai

Durante il combattimento è possibile ruotare liberamente l'inquadratura

pezzi d'artiglieria, rende infatti più utile limitarsi a eseguire manovre evasive per ridurre i danni e ricaricare punti Guts fino a quando non è concesso di utilizzarla. Anche il sistema di battaglia impiegato negli scontri corpo a corpo non presenta nessun elemento gestito in tempo reale. Le azioni che deve compiere il party vengono decise in un unico momento a cui seguono le scene di combattimento illustranti i risultati ottenuti. Come in **Grandia**, la posizione dei personaggi all'interno dell'arena si modifica a seconda delle azioni eseguite e influisce sul danno inflitto e subito. Dato che non esiste un comando diretto di spostamento delle proprie unità, è necessario studiare con attenzione i bersagli da colpire per evitare di raggruppare i propri personaggi in un unico punto, situazione che li renderebbe vulnerabili alle armi ad area. Similmente alla battaglia navale, l'impiego di magie e colpi speciali consuma punti Guts, il cui aumento avviene sia attraverso un apposito comando che ogni qual volta si subisce un danno fisico. Questa limitazione rende spesso la durata dei combattimenti più elevata rispetto ai comuni giochi di ruolo, in quanto per eseguire i colpi speciali e gli incantesimi più potenti è necessario attendere di possedere la sufficiente quantità di punti Guts.

La difficoltà degli enigmi presenti nei dungeon non è estremamente elevata

WAGA SEISHUN NO ARCADIA

L'elevato livello qualitativo dimostrato dalle componenti narrative e strutturali di **Eternal Arcadia** si estende anche a quello tecnico. I personaggi, per quanto non presentino il medesimo dettaglio di quelli di **Grandia II**, vantano dimensioni nettamente più grandi rispetto ai comuni giochi di ruolo. Particolarmente convincenti le animazioni facciali, dall'accattivante stile anime, che esprimono con efficacia i sentimenti dei protagonisti arricchendone i dialoghi. Di elevato livello anche la realizzazione delle navi, sia per quanto riguarda il mecha design che la cura nei particolari. Le ambientazioni, per quanto più spigolose rispetto a quelle di **Grandia II**, offrono una ricchezza di edifici e di dettagli mai raggiunta dagli RPG prodotti per le console concorrenti. Ad arricchire ulteriormente il motore grafico del gioco vi è un ampio impiego di effetti speciali. Questi comprendono una convincente gestione della rifrazione della luce in tempo reale e realistici effetti particellari impiegati per simulare le varie condizioni atmosferiche.

Meno spettacolari rispetto a **Grandia II** ma comunque di grande effetto le rappresentazioni di colpi speciali e magie. Assolutamente brillante l'accompagnamento musicale che contribuisce notevolmente alla splendida atmosfera di gioco offerta da **Eternal Arcadia**. Diversi i generi inclusi nella colonna sonora in modo da adattarla alla varietà delle ambientazioni presenti nel gioco. Meno convincenti gli effetti sonori, caratterizzati da un livello di realismo incostante. Estremamente limitato inoltre il campionamento sonoro ridotto a semplici esclamazioni durante i dialoghi oltre che ad alcune frasi che accompagnano colpi speciali e magie durante la battaglia. Da segnalare infine la presenza di un sottogioco per VMS (83 blocchi) e la compatibilità con il modem che consente di sbloccare aree di gioco ed equipaggiamenti segreti tramite futuri upgrade.

Non solo *Eternal Arcadia* si è rivelato il migliore RPG disponibile per Dreamcast ma è tranquillamente definibile uno tra i migliori giochi di ruolo prodotti sino ad ora. Un'avventura fresca e coinvolgente in grado di impegnarvi per almeno una quarantina di ore di gioco. Acquisto senza dubbio consigliato a chiunque cerchi un gioco di ruolo di nuova generazione fortunatamente non influenzato dalla generale massificazione che sta soffrendo questo genere. Vista la vicinanza della data di uscita della versione americana, *Skies of Arcadia*, già disponibile da un paio di settimane nel momento in cui leggerete questa recensione, vi consigliamo di procurarvi quest'ultima in modo da evitare possibili problemi dovuti alla lingua giapponese. A eccezione del campionamento parlato tradotto in inglese, l'adattamento occidentale non dovrebbe presentare sostanziali differenze con la versione originale.

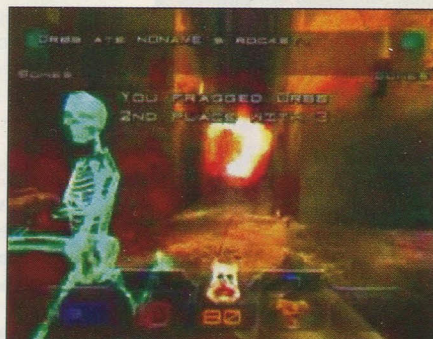
PAGELLA

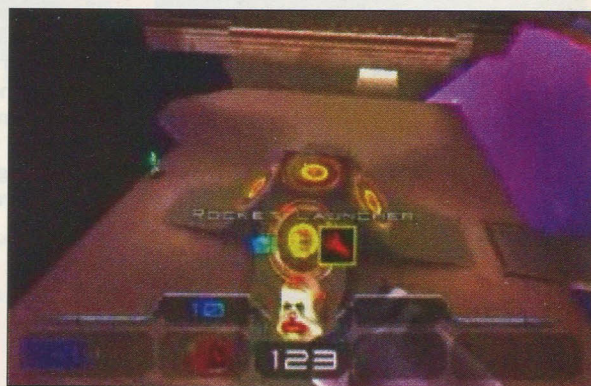
GRAFICA	93
SONORO	94
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	89
GLOBALE	92

Quake III Arena

Quake III rappresenta senza alcun dubbio uno dei più famosi titoli "da rete", ovvero uno di quei giochi che, più che discreto se utilizzato da soli, diventa un capolavoro assoluto se giocato su Internet; come ogni possessore di PC vi potrà ben dire, una partita a **Quake III Arena** in rete è qualcosa di esaltante (soprattutto se si dispone di un computer sufficientemente potente) e combattere per distruggere un nemico che potrebbe anche abitare dall'altro capo del mondo (o che magari è l'odiato vicino di casa) piuttosto che contro un anonimo bot controllato dal computer rende l'azione più interessante e coinvolgente. Fino ad ora questa opzione era a disposizione esclusivamente dei possessori di PC ma ora, sfruttando il modem inserito all'interno della console, anche i possessori di Dreamcast potranno usufruire della possibilità di gioco in rete; ovviamente **Quake III Arena** non offre solo questa opzione anche se, è inutile dirlo, rappresenta uno dei punti di forza e una delle principali peculiarità del titolo sviluppato dai Raster. Andiamo comunque con ordine e iniziamo esaminando tutte le modalità disponibili iniziando dal gioco in singolo; una trama spessa quanto un foglio di giornale è utilizzata come pretesto per la solita serie di combattimenti all'interno di arene in cui il giocatore deve affrontare in sequenza tutta una serie di avversari più o meno agguerriti (in totale sono presenti oltre quaranta nemici) sia per dimostrare la propria superiorità che più banalmente per riuscire a sopravvivere. Ciò che colpisce in questo genere di sfide è che i personaggi controllati dalla console sono dotati di una invidiabile intelligenza artificiale e che, soprattutto nei livelli più avanzati, ogni singolo errore da parte del giocatore viene inesorabilmente punito con una scarica di proiettili. Imparare a controllare al meglio il proprio personaggio è quindi fondamentale e, proprio in questa ottica, è importante sottolineare come il sistema di controllo, pur non perfetto utilizzando il normale controller del Dreamcast (nulla può battere l'accoppiata mouse-tastiera) è abbastanza comodo e preciso; certo, chi è abituato a giocare a sparatutto in prima persona su PC potrebbe trovarsi spiazzato e in difficoltà, ma qualche partita di allenamento è sufficiente per apprendere le basi del sistema di controllo e per riuscire a muoversi agevolmente tra gli stretti corridoi e le ampie stanze che compongono ogni livello. In generale si può affermare tranquillamente che la modalità di gioco in singolo è decisamente apprezzabile anche se, malgrado tutti gli sforzi fatti dai programmatori, è evidente che **Quake III Arena** è nato come un titolo multiplayer e che di conseguenza è proprio in questa opzione offre il meglio di se; il leggero impoverimento a livello grafico è infatti compensato da un incremento esponenziale della giocabilità e della longevità dato che, soprattutto quando si affronta un gruppo di giocatori di pari abilità, il divertimento è garantito per ore e ore. A questo punto della recensione, prima di passare a un esame più approfondito della realizzazione tecnica, è il momento di esaminare il gioco in rete, iniziando con il sottolineare che è stupefacente come, con il modem del Dreamcast (un normale 56k, nulla di eccezionale quindi) sia possibile ottenere un tale risultato. Dopo aver incontrato qualche problema di linea, una volta stabilito il collegamento siamo entrati nel vivo dell'azione e la prima sensazione che abbiamo provato è stata di stupore;

La qualità dei fondali e delle animazioni è eccezionale e lo scrolling sempre fluido: cosa volere di più dalla vita?

La proverbiale potenza delle armi di Quake permette di causare danni devastanti anche con un singolo colpo.

Gli effetti di ombra e di luce sono veramente eccezionali; guardate questa immagine e poi diteci cosa ne pensate...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1+4 (+ON LINE)

l'azione infatti si svolge con estrema fluidità, tanto che il gioco in rete è quasi indistinguibile rispetto alla modalità di gioco in singolo. L'ottimo lavoro svolto dai programmatori è evidente in ogni particolare e in ogni singolo elemento, partendo dalla struttura fino ad arrivare alla realizzazione tecnica; la grafica è di ottimo livello e riproduce fedelmente quella dei computer più potenti. La velocità e la fluidità dello scrolling infatti non sono state ottenute a scapito della definizione dei fondali, che si avvalgono anche di effetti di luce eccellenti; apprezzabili anche le animazioni dei numerosi mostri presenti, che si avvicinano e attaccano con un'espressione veramente minacciosa. per completare la lista degli aspetti positivi di **Quake III Arena** non ci resta che menzionare l'accompagnamento sonoro, caratterizzato dalla presenza di musiche e di effetti in grado di creare la giusta atmosfera e di immergere il giocatore in un mondo di combattimenti e di distruzione. Sarebbe fin troppo facile concludere dicendo che **Quake III Arena** è un vero e proprio capolavoro e consigliandone l'acquisto a tutti i possessori di Dreamcast, ma sinceramente la situazione è leggermente diversa. Se infatti la valutazione globale è comunque elevatissima (peraltro giustamente) bisogna sottolineare che **Quake III Arena** è il classico gioco da multiplayer, il titolo ideale per le serate in compagnia e per passare qualche ora di sano divertimento; se appartenete a quella categoria di persone abituate a organizzare sfide con amici e che hanno spesso, per un motivo o per l'altro, la possibilità di giocare contro qualcuno (o, in alternativa, se siete interessati a dedicarvi con costanza al gioco in rete), l'acquisto del titolo Sega è imprescindibile ma, se preferite le sfide in singolo, il nostro consiglio è quello di decidere con attenzione, valutando anche il vostro grado di interesse nei confronti degli sparatutto in prima persona.

Giocando in quattro contemporaneamente la definizione dei fondali diminuisce leggermente; ciò che conta è che invece lo scrolling si mantenga su livelli di fluidità sempre più che discreti.

Riuscire a prendere alle spalle un avversario è una delle tattiche migliori per evitare ogni rischio.

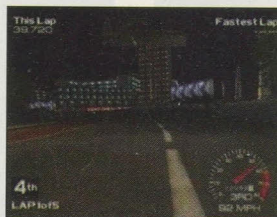
Quake III Arena è un titolo eccezionale in grado di offrire una giocabilità invidiabile e una longevità infinita soprattutto grazie alla presenza sia della modalità multiplayer che della possibilità di giocare in rete. Proprio il collegamento in rete rappresenta uno degli elementi di maggiore interesse e uno dei punti di forza del gioco dato che l'azione non subisce praticamente alcun tipo di rallentamento e che, di conseguenza, non sopraggiunge mai quel senso di fastidio e di frustrazione dovuto a una mancanza di fluidità dello scrolling e alla lentezza dei movimenti. La grafica, eccellente anche per quanto riguarda la definizione delle ambientazione e la cura nelle animazioni, è accompagnata da un sottofondo sonoro particolarmente azzeccato con musiche rockeggianti che aiutano a creare la giusta atmosfera e a caricare al massimo il giocatore. L'acquisto di Quake III Arena è quindi obbligatori per chi ha la possibilità di affrontare spesso degli amici e per chi vuole cimentarsi nelle sfide in rete; chi invece è abituato a sessioni di gioco in solitario può comunque prendere in considerazione l'acquisto del titolo prodotto da Sega, pur sapendo che giocando da solo non sfrutterà al massimo le potenzialità di Quake III Arena e che si perderà buona parte del divertimento.

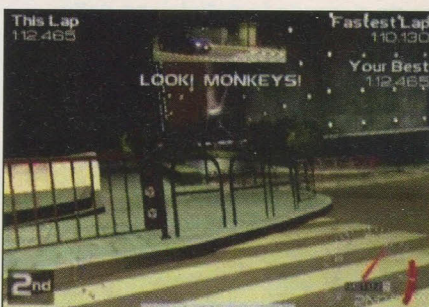
Recuperare le armi più potenti è fondamentale soprattutto quando si devono affrontare i nemici più agguerriti.

PAGELLA

GRAFICA	94
SONORO	92
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	92

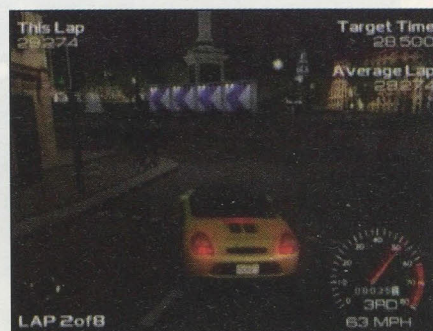
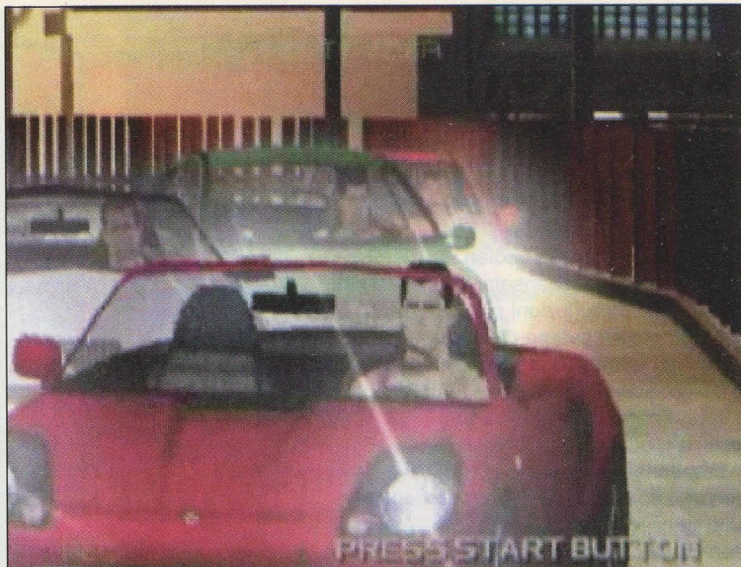
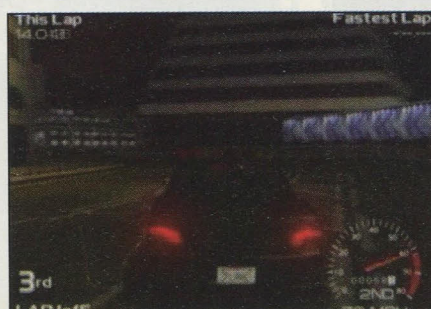
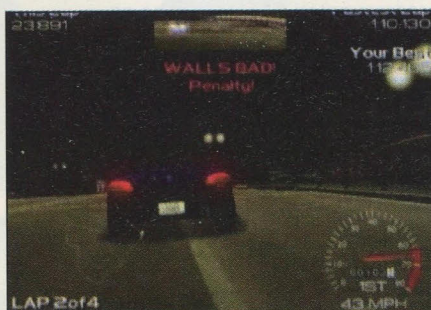
Metropolis Street Racer

Alcuni giochi vengono lanciati sul mercato senza tante anteprime e senza una particolare pubblicità, quasi in sordina. Altri giochi invece sono preceduti da decine di cartelline stampa e informazioni di ogni natura, e vengono immessi sul mercato rispettando la data d'uscita prefissata. Altri giochi ancora appartengono alla categoria "fantasma", ovvero a quel gruppo che raccoglie tutti i titoli che devono uscire ma di cui, oltre ad avere spesso poche notizie (tra l'altro confuse e contraddittorie) non si conosce la data di immissione sul mercato. E poi c'è **Metropolis Street Racer**... scherzi a parte, la nuova produzione di Bizarre Creations che è arrivata in redazione ormai da alcuni giorni è certamente uno dei titoli che, in tutta la storia, peraltro non particolarmente lunga, del Dreamcast ha accumulato il maggiore ritardo rispetto alla data d'uscita stabilita in origine dagli sviluppatori tanto che molte persone avevano ormai perso ogni speranza e ritenevano che difficilmente avremmo potuto mai provare sulla console Sega quello che era stato descritto come uno dei più innovativi e interessanti titoli automobilistici mai prodotti. Con grande gioia abbiamo almeno potuto constatare che tutta questa attesa non è stata vana dato che, pur non mantenendo tutte le promesse fatte (sgombriamo il campo da ogni dubbio, **Metropolis Street Racer** non è il miglior titolo del genere mai prodotto), le numerose caratteristiche positive e le varie peculiarità della più recente produzione di Bizarre Creations lo pongono in una delle prime posizioni in un'ipotetica classifica dei giochi di corsa disponibili sulla console Sega. Andiamo con ordine cominciando a vedere cosa il gioco ha da offrire e, soprattutto, in che modo è strutturato il nuovo sistema di punti che gestisce la modalità di gioco principale; al contrario di quanto accade infatti in tutte le altre simulazioni del genere, in cui lo scopo principale è semplicemente quello di giungere al traguardo in prima posizione, senza doversi preoccupare del comportamento tenuto in pista, in **Metropolis Street Racer** è fondamentale arrivare al termine della gara nella maniera più pulita e precisa possibile. In base infatti alle prestazioni in gara, agli incidenti fatti, agli scontri con elementi del fondali e ad eventuali danni subiti della vettura varierà il numero di Kudos (punti) conquistati e, solamente raggranellando un numero di Kudos prefissato, si potrà superare una fase e passare alla successiva. Ovviamente non è sufficiente guidare con attenzione e senza commettere errori per ottenere buoni punteggi (altrimenti basterebbe andare a 30 km/h e il gioco sarebbe una schifezza colossale...) anche perché ogni sezione (ricordiamo che ognuno dei venticinque livelli è composta da dieci missioni) è caratterizzata dalla presenza di una sfida, che può variare dal raggiungimento del traguardo entro un tempo limite a una semplice gara contro uno o più piloti controllati dalla console. La scelta da parte dei programmatori di utilizzare questa impostazione e di non consentire al giocatore di provare liberamente ogni competizione è giustificata anche dalla calibrazione crescente del livello di difficoltà; ogni nuovo stage infatti è leggermente più difficile del precedente e richiede una maggiore abilità e precisione nella guida. In questa ottica, partire direttamente da una fase avanzata, o saltare da una all'altra per ammirare le varie ambientazioni, sarebbe quindi deleterio dato che difficilmente si potrebbero ottenere buoni risultati che apprendere le varie tecniche per il controllo della macchina. Pur essendo un titolo di chiara impostazione arcade, **Metropolis Street Racer** è caratterizzato da un sistema di guida abbastanza completo e per nulla semplicistico; è ovvio che non siamo ai livelli delle più complesse simulazioni del genere, ma i programmatori hanno comunque

Come si può vedere nell'intro, la cura nei dettagli delle tre città presenti è eccezionale; peccato solo che in due giocatori siano presenti evidenti rallentamenti.

SCHEDA	
CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

Trovare il modo per eseguire ogni curva senza rischiare incidenti o scontri è fondamentale per riuscire a guadagnare i Kudos necessari per passare alle categorie successive.

svolto un ottimo lavoro, facendo inoltre attenzione ad adattare le reazioni e i comportamenti delle macchine anche alla situazione climatica. I numerosi ritardi che il team di sviluppo ha accumulato nella produzione di **Metropolis Street Racer** non sono comunque dovuti (o almeno, non esclusivamente) all'elaborazione della meccanica di gioco e allo studio delle opzioni, bensì alla realizzazione tecnica; i venticinque livelli presenti sono ambientati in tre diverse città (Londra, San Francisco e Tokyo) e, per cercare di fornire al giocatore una riproduzione il più fedele possibile alla realtà, il team addetto alla sezione grafica ha svolto un lavoro certosino, visitando decine e decine di locazioni e studiando strade e monumenti sin nei minimi dettagli. Il risultato finale è a dir poco spettacolare e, sia correndo di giorno che di notte (da notare che l'orario della gara è basato sull'ora effettiva, grazie all'orologio presente nel Dreamcast), la quantità di particolari presenti è impressionante; peccato che, forse proprio a causa della quantità di dettagli, lo scrolling si attesta sui 30 frame al secondo e che, soprattutto nella modalità di gioco in coppia sono presenti evidenti rallentamenti. Il giudizio, comunque più che positivo, sulla realizzazione tecnica è rafforzato da un sonoro veramente strabiliante; tutte le macchine presenti nel gioco infatti sono dotate di una potente autoradio che per tutta la durata della gara accompagna il giocatore con delle musiche ritmate che favoriscono l'iniezione di adrenalina e creano la giusta atmosfera. Pur non arrivando agli stessi livelli qualitativi, anche gli effetti sono più che apprezzabili e rappresentano uno dei maggiori punti di forza del gioco. **MSR** non è certo un titolo automobilistico classico, almeno per quanto riguarda la struttura, ma questo non può essere certo considerato un difetto anzi, rappresenta uno dei punti di forza del prodotto dei Bizarre Creations. È certo che chi sta cercando un gioco di automobilismo classico, in cui gareggiare in normali corse in un vero e proprio campionato potrebbe rimanere deluso, ma anche chi appartiene a questa categoria di giocatori dovrebbe comunque prendere in considerazione l'acquisto di **Metropolis Street Racer** dato che sia la realizzazione tecnica sia la giocabilità si attestano su ottimi livelli.

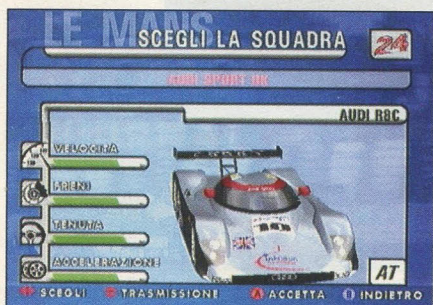
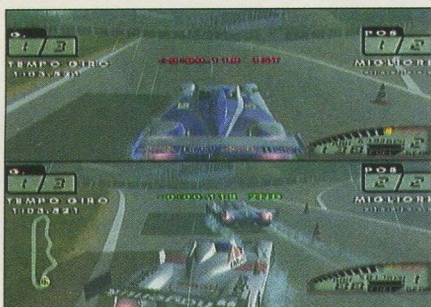
Tutte le più famose strade di Londra, Tokyo e San Francisco sono state riprodotte con estrema fedeltà e precisione.

Il traffico cittadino rappresenta uno dei principali ostacoli quando si deve viaggiare a 250 Km/h senza causare troppi incidenti.

Ecco un titolo sotto certi aspetti sorprendente, caratterizzato da una struttura di gioco abbastanza originale e da una realizzazione tecnica più che apprezzabile. Dover guidare la macchina con un certo stile, evitando urti e incidenti troppo evidenti per guadagnare una maggiore quantità di Kudos rappresenta una trovata veramente interessante e la discreta varietà di prove (unita alla presenza di venticinque livelli divisi ognuno in dieci stage) garantisce una longevità invidiabile. Peccato che lo scrolling, in particolar modo nella modalità di gioco in coppia, non sia il massimo della fluidità e che alcuni modelli delle macchine avrebbero potuto essere realizzati in maniera leggermente migliore. Si tratta comunque di difetti tutto sommati sopportabili, soprattutto se paragonati ai numerosi pregi del titolo di Bizarre Creations; il nostro consiglio non può essere quindi che quello di prendere in seria considerazione l'acquisto di Metropolis Street Racer, soprattutto se state cercando un gioco di corse un po' diverso dal solito.

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL GD

PAGELLA

GRAFICA	84
SONORO	94
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	88

La 24 Ore di Le Mans

Quando mi sono recato in redazione in una giornata piovosa e mi è stata consegnata una busta proveniente da Infogrames su cui capeggiava la scritta "*La 24 ore di Le Mans*" i miei primi pensieri non sono stati dei più positivi; in fondo, a parte qualche rara informazione e qualche immagine non ci erano mai giunte particolari notizie di questo nuovo titolo transalpino e, visto che solitamente le produzioni più importanti sono sempre precedute da decine di comunicati stampa, cartelline informative, CD demo e versioni più o meno definitive ho subito pensato che si trattasse della classica produzione natalizia che, sfruttando la propensione della gente a spendere soldi in questo periodo dell'anno unita a una licenza di richiamo, potesse ottenere discrete vendite. Questa impressione è rimasta tale anche dopo aver caricato il gioco e seguita l'introduzione ma, dopo una rapida impostazione delle opzioni, sceso in pista per una rapida gara a tempo, mi sono dovuto (con mia grande gioia) ricredere. L'impatto grafico è a dir poco stordente anche perché, dopo aver ammirato gli splendidi modelli poligonali delle vetture, riproduzioni perfette sin nei minimi dettagli (con tanto di sponsor sparsi su tutta la carrozzeria) delle controparti reali, una volta partiti non si può che apprezzare la notevole velocità e fluidità dello scrolling; il paesaggio scorre ai lati della macchina senza il minimo rallentamento o la più piccola indecisione qualunque sia la visuale prescelta e, grazie a un *environmental mapping* decisamente apprezzabile (anche se con l'inquadratura interna si nota che non si tratta di un riflesso reale) e ad effetti di luce particolarmente curati, si ha quasi la sensazione di trovarsi a bordo di una vera macchina che sfreccia sull'asfalto a 300 Km/h. Uno degli aspetti più sorprendenti della realizzazione tecnica di **La 24 ore di Le Mans** è che, malgrado tutto quanto è stato detto fino ad ora e malgrado la presenza di tutta una serie di tocchi di classe (le strisciate sull'asfalto, la terra che si alza uscendo di pista, i segni sull'erba), non esiste il benché minimo accenno di pop-up; al contrario di quanto accade in molte altre produzioni del genere infatti, non ci sono pezzi di palazzi, case, alberi o chissà cos'altro che compaiono dal nulla, ma ogni singolo elemento del fondale comincia ad apparire all'orizzonte per poi ingrandirsi in maniera graduale. Le immagini pubblicate su queste due pagine non rendono giustizia al lavoro svolto dai programmatori francesi anche se vi dovrebbero consentire perlomeno di vedere quanto sia distante la linea dell'orizzonte e quanto siano curati i fondali. Altro elemento da prendere in considerazione, trattandosi di un titolo dedicato a una corsa di durata, è la gestione delle diverse condizioni climatiche; la 24 ore di Le Mans, qualunque sia la distanza selezionata, ha inizio di giorno ma, con il passare dei giri, il pomeriggio lascerà posto alla sera fino ad arrivare a notte inoltrata, con le macchine che si devono cimentare nei lunghi rettilinei e nelle strette chicane accompagnate solamente dalla luce dei fanali. La presenza poi di condizioni climatiche variabili rende ogni gara diversa dato che, ogni volta che inizierete una nuova prova, potrete trovare un tempo diverso e che, all'interno della stessa gara, (o addirittura all'interno dello stesso giro, vista la lunghezza del percorso) potrebbero cambiare più volte le condizioni atmosferiche. Ovviamente questa evenienza, rara impostando un numero basso di giri, diventa sempre più probabile decidendo di affrontare una gara molto lunga; per offrire al giocatore la possibilità di cimentarsi in una vera e propria competizione di durata, i programmatori hanno deciso di inserire una serie di opzioni che consentono di selezionare il numero di giri o addirittura il tempo, fino

La gamma di macchine disponibili è discretamente ampia, soprattutto considerando anche la presenza di diverse vetture segrete.

Correre con la pioggia e con la nebbia è veramente difficile sia per la scarsa visibilità che per la minore maneggevolezza della macchina.

La cura nei dettagli è eccezionale sia per quanto riguarda le vetture che per i percorsi.

ad arrivare a 24 ore reali! In parole povere, chi desidera può cimentarsi in una vera 24 ore con la possibilità, fortunatamente, di salvare i propri progressi sulla memory card a ogni sosta ai box. L'incremento della durata della gara ha una notevole influenza anche sullo stile di guida da adottare dato che, se nelle prove di breve durata è necessario sfruttare al massimo la potenza del proprio mezzo per conquistare la prima posizione nei pochi giri a disposizione, nelle gare di durata è più importante mantenere una costanza di rendimento, senza incappare in gravi errori che potrebbero danneggiare la macchina. La sensazione di trovarsi nel vivo di una corsa è resa ancora più viva e forte dal comportamento in pista degli avversari; i piloti controllati dalla console infatti si comportano come dei veri piloti professionisti, seguono le loro traiettorie ma non esitano a colpirsi tra di loro e a causare testacoda e incidenti di varia natura per evitare di essere superati. La sfida è agguerrita e il livello di difficoltà medio-alto, ma almeno non si prova la sensazione di trovarsi a gareggiare con avversari che agiscono come educande piuttosto che come piloti pronti anche a commettere qualche scorrettezza pur di mantenere la propria posizione. Riuscire a vincere non è certo un'impresa semplice, ma la ricompensa è preziosa dato che, primeggiando in ogni gara (o anche battendo i record sul giro nella prova a tempo) verranno attivate nuove e potentissime vetture che potranno essere utilizzate sia nel gioco in singolo che in quello in coppia. L'unico particolare che non ci ha convinto pienamente di **La 24 ore di Le Mans** è il sonoro, soprattutto per quanto riguarda le musiche; se infatti gli effetti sono eccellenti, i temi musicali prescelti per accompagnare il giocatore nella gara non sono eccezionali e manca completamente la telecronaca o il commento di un esperto. Malgrado questo piccolo difetto, è indubbio che Infogrames abbia prodotto un titolo spettacolare che unisce una realizzazione tecnica al di sopra della media a una struttura impeccabile; consigliarne l'acquisto è quindi obbligatorio, soprattutto a chi ha voglia di cimentarsi in lunghe competizioni a bordo di alcuni tra i più veloci bolidi al mondo.

La velocità e la fluidità dello scrolling sono impressionati anche giocando in doppio; il pop-up è ridotto al minimo e praticamente impercettibile.

Anche battendo i record sul giro nella prova cronometrata si possono ottenere nuove macchine da utilizzare nelle altre modalità di gioco.

Il replay al termine della prova mostra tutto lo svolgimento della gara con la possibilità di cambiare l'inquadratura tra le sei disponibili.

Devo ammettere di essere rimasto particolarmente stupito da **La 24 Ore di Le Mans**; in base alle notizie giunte in redazione negli scorsi mesi mi attendevo infatti un titolo discreto e nulla più ma, non appena accesa la console e iniziata la prima gara, mi sono subito accorto che la situazione andava ben oltre le più rosee aspettative. I programmatori di Infogrames non solo hanno svolto un lavoro a dir poco impressionante per quanto riguarda la realizzazione tecnica (si tratta senza dubbio del miglior titolo del genere disponibile su Dreamcast e in assoluto di uno dei migliori), ma sono riusciti ad accompagnarla a una struttura di gioco impeccabile. Il controllo della vettura, qualunque sia il tipo di macchina prescelto, è al limite della perfezione, le reazioni in pista sono quanto di più reale ci sia capitato di provare e, grazie anche a un sistema di controllo preciso e puntuale, guidare uno qualunque di questi bolidi è un vero e proprio piacere. La presenza di un discreto numero di opzioni, tra cui segnaliamo anche la possibilità di competere in una vera 24 Ore (con la possibilità, per fortuna, di salvare la propria posizione ai box), di alcune macchine segrete e dell'immancabile modalità di gioco in coppia (un plauso ai programmatori anche in questo campo, vista la notevole fluidità dello scrolling) garantiscono una notevole longevità per un titolo che sicuramente sarà uno dei maggiori successi natalizi e che, in generale, non dovrebbe assolutamente mancare nella collezione dei possessori di Dreamcast appassionati del genere.

PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	89
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

Segui il Rinoceronte e troverai

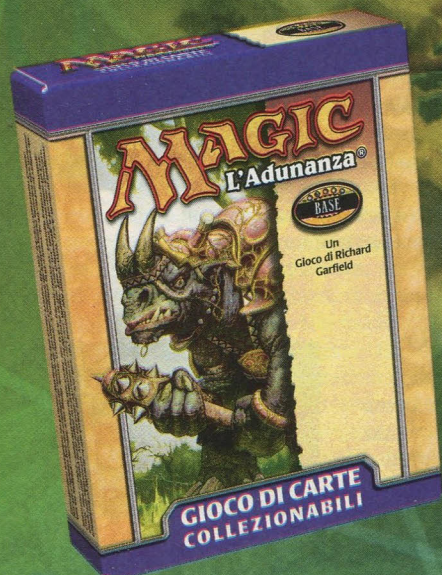
• *PIEMONTE*: MUSIC BAZAAR C.so Bagni, 67 Acqui Terme (AL) • COSMIC COMICS Via Ghilini, 67/B Alessandria • LIBRERIA TERME-PARVA DOMUS C.so Bagni, 12 Acqui Terme (AL) • RIPOSIO GIOCHI Largo Lanza, 9 Casale Monferrato (AL) • TISTAR via Claro, 21 Alessandria • L'AQUILONE Via C.Emanuele III, 20 Cuneo • MULTI MEDIA POINT C.so Lange, 41/B Alba (CN) • GOLDEN FANTASY V.le D. Alighieri, 22/E Novara • BIT-LAND Via A. Costa, 9/C Novara • AVALON Via del Carmine, 11 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Conte Rossi di Montelera, 51 Chieri (TO) • DIDATTICA PIU' P.za Gioberti, 20 Ivrea (TO) • L'ARCO NUOVO - Via S.Martino, 18 Moncalieri (TO) • LA PALLA GIOCHI Via S.Pellico, 20 Pinerolo (TO) • LA PALLA GIOCHI Via Torino, 12 Roletto (TO) • SAYN Via Roma, 53 Susa (TO) • GAMES CENTRE Via Crea, 10 - Shopville Le Gru Grugliasco (TO) • CENTRO GIOCO EDUCATIVO Via Cernaia, 25 Torino • CENTRO GIOCO EDUCATIVO C.so Peschiera, 160 Torino • LA TERRA DI MEZZO Via G.Ferraris, 53 Vercelli • ROBIN HOOD Via G.Ferraris, 18 Vercelli • *VAL D'AOSTA*: L'AQUILONE MODELLISMO Via Abbé Gorret, 21 Aosta • *LOMBARDIA*: ELYSIUM Via S.Bernardino, 33b Bergamo • PERGIOCO Via Trieste, 4a Brescia • LA GROTTA DI MERLINO Via S.Faustino, 54 Brescia • CRAZY COMICS Via Milano, 266 Como • SCOTTI GIOCATTOLI Via B.Luini, 5 Como • SCOTTI VIDEOGAMES P.za Volta, 11 Como • COSMIC SHOP CREMONA Via Battisti, 4 Cremona • PLAYTIME Via Azzone Visconti, 12 Lecco • 1000 IDEE Via Ratti, 6 Legnano (MI)• LA PIRAMIDE 2 V.le Romagna, 50 Milano • VIRGIN MEGASTORE P.za del Duomo Milano • LEGEND Via Anguissola, 21 Milano • IL CERCHIO MAGICO Via Monti, 41 - P.za Tito, 8 - C.so di P.ta Vittoria, 50 Milano • I GIOCHI DEI GRANDI Via S.Tecla, 5 ingres. di Via S.Clemente Milano • BLUES BROTHERS Via Archimede, 6 Milano • PERGIOCO Via S. Prospero, 1 Milano • PERGIOCO Via Aldovrandi Milano • PERGIOCO Via Borgogna, 7 Milano • SOFTWARE UNIVERSE Via Lorenteggio, 22/24 Milano • THE ROCK Via Ricciarelli, 39 Milano • LIBRI E COSE Via Quarenghi, 23 Milano • PERGIOCO Via Cairoli, 5 Monza (MI) • ALMA snc. Via Buon Gesù 35 Rho (MI) • FANTALAND Residenza Portici Milano 2 Segrate (MI) • ACTION MODELS Via C.Correnti, 40 Seregno (MI) • CIANTRO GAETANO Via S. Carlo, 46/A Cesano Maderno (MI) • UNICORN Via Cittadella, 10 Piacenza • PERGIOCO C.so Cairoli, 26/D Pavia • K D'ORO C.so Matteotti, 24 Tradate (VA) SOFTWARE UNIVERSE C.Comm. Il Gigante Via dell'Industria, 1 Daverio (VA) • *LIGURIA*: BLUES BROTHERS Via Rivale, 15r Genova • DICE & DRAGONS C.so B.Aires, 62AR Genova • CAOS A.D.2000 Via Dattilo, 26R Genova/Sampierdarena (GE) • IL MINOTAURO Via Amendola, 40 Imperia • FANTASIA Via S. Francesco, 97 San Remo (IM) • COMIC LAND Via S.Ferrari, 96/98 La Spezia • DE LUCIS Via Marconi, 71-73 Alassio (SV) • CREATIVE ZONE P.za IV Novembre, 4 Albenga (SV) • BIG STORE C.so Italia 43r Savona • GLOBAL Via S.Lorenzo 50/A-B Savona • *TRENTINO ALTO-ADIGE*: CARTOLERIA DELLA GIACOMA C.so De Gasperi,6 Predazzo (TN) • GAME STORE Via Cavour, 2/A Bolzano • TRILOGY Vicolo del Vò, 54 Trento • *VENETO*: VIRTUAL ZONE Via Liberazione, 17 Feltre (BL) • CITTÀ DEL SOLE Via S. Martino e Solferino, 102/104 Padova • TIME MACHINE Via San G.Barbarigo, 87 Padova • COMICSLAND Via Jappelli, 9 Padova • DELTA COMICS C.so del Popolo, 65 Rovigo • HOBBIT Borgo Cavour, 39/a Treviso • CASA DELLA BAMBOLA V.le della Vittoria, 311 Vittorio Veneto (TV) • MICROWORLD Via Don Bosco, 5 Mogliano Veneto (TV) • CITTÀ DELLA LUNA Via Garibaldi, 58 Mestre (VE) • KOALA Via Sandro Gallo, 157/H Venezia Lido (VE) • ANTONIO DE MEGNI & FIGLI Via Cappuccini, 11/13 Monteforte d'Alpone (VR) • GIOCHI DEI GRANDI Via S.Nicolò, 5 Verona • PERGIOCO Via Giovanni della Casa, 10 Verona • MICKEY MOUSE C.so 4 Novembre, 35 Asiago (VI) • DOMINIO Via Gorizia, 1/A Vicenza • *FRIULI VENEZIA GIULIA*: LA RIVISTERIA P.za XX Settembre, 23 Pordenone • FANTASYLANDIA C.so Italia 6 Trieste • URBAN LEGEND Via Madonnina, 15/A Trieste • LUDOLANDIA V.le Volontari della Libertà, 4 Udine • TUTTOGIOCHI Via Mercatovecchio, 35 Udine • *EMILIA ROMAGNA*: ALESSANDRO Via del Borgo S.Pietro,138/AB 140/ABC Bologna • PESARO & ZABBAN Via Marsala, 15 Bologna • GIOCATTOLI MILENA Via Repubblica, 46/48 San Lazzaro di Savena (BO) • MAGIC WORLD P.za Cacciaguida, 14 Ferrara • PUCCIO C.so di Porta Po, 74/B Ferrara • MAGIC STORE V.le Gramsci, 90 Forlì • PLAY TIME Via U. LaMalfa, 11-11/A Carpi (MO) • ARCADIA Via Storchi, 5 Modena • L'ANTRO DEL NANO V.le Verdi, 92/94 Modena • LIBRERIA IORI DANIELE "CENTRO" C.so Adriano, 40 Modena • MODENA FUMETTO Via Monte Kosika, 198/ABCD Modena • UGO Strada Petrarca, 1/B Parma • URBAN LEGEND 2 Vicolo Grossardi, 3 Parma • GIOCAGIO' C. COMM.GLOBO - Via Foro Boario, 30/A Lugo (RA) • PLANET - O Via Mazzini, 42/2 Lugo (RA) • CARTOLIBRERIA AURORA Via C.Cicognani, 53 Ravenna • MONDO MAGICO C.so Farini, 78 Russi (RA) • REGGIO COMICS Via Emilia S. Pietro, 65B/C Reggio Emilia • LO GNOMO Via Garibaldi, 2/4 Cattolica (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Gambalunga, 51 Rimini (RN) • IL FUMETTIFICIO Via Sirani, 7 Rimini (RN) • ORION FUMETTI Via V. Agnesi, 17 Rimini • *TOSCANA*: FUMETTOPOLI Via Piave 24/26 Arezzo • ELLEBI Via Pascoli, 16 Montevarchi (AR) • SNOOPY V.le G. da Verrazzano, 39/41 Greve in Chianti (FI) • PAPERLAND Via Toscana, 4 Certaldo (FI) • BLUES BROTHERS Via Alamanni, 37 A/B/C Firenze • KA-BOOM P.za Mazzini, 7 Poggibonsi (SI) • CENTRO DEL FUMETTO Via del Platano, 7 Livorno • BLUES BROTHERS Via Garibaldi, 44 Livorno • LO SCARABOCCHIO V.le S.Concordio, 485/491 Lucca • NEXUS Via Calagrande, 9 Capezzano Pianore (LU) • ANIMANIA Via Emilia 142 Grosseto • GIOCAGIO' Via Dante Alighieri, 28 Massa • L'ANTRO DEL DRAGO Via Angelini, 18 Massa • FUMETTANDO P.za C.Gambacorti, 11 Pisa • LAVARINI & C. Borgo Stretto, 9 Pisa • JOKER COMICS Via Can Bianco, 60 Pistoia • *UMBRIA*: LA MIA EDICOLA Via S. Francesco, 1 Bastia Umbra (PG) • ALTRIMONDI Via Garibaldi, 60 Gubbio (PG) • STAR SHOP DISTRIBUZIONE Via S. Galigano, 29/37 Perugia • BRAMA Via Cortonese, 1/E Perugia • WARP Via del Macello, 4/A Perugia • YOCS via Galvani, 17 Terni • *MARCHE*: DIMENSIONI X HOBBY SHOW Via Cialdini, 102 Fabriano (AN) • TRIOZON VIDEOGAME CENTER Viale B.Buozzi, 16 P.to S.Giorgio (AP) • L'AQUILONE Via Togliatti, 4 S.Benedetto del Tronto (AP) • CARTOON CITY Via Piemonte, 28 S.Benedetto del Tronto (AP) • JAPAN DREAMING Via Cecchetti, 27 Civitanova Marche (MC) • TABACCHERIA GABANNINI Via Vittorio Veneto, 62 Urbino (PS) • MANHATTAN 63 Via Matteotti, 87 Ancona • *LAZIO*: TOYS & VIDEO GAMES V.le Dante, 13/15 Cassino (FR) • MATIZ Via Rubino, 11 Formia (LT) • NUVOLOSO P.za L.Sabatini, 12 Albano Laziale (RM) • FUMETTO & C. Via Mazzini, 27B Monterotondo (RM) • L'ANGOLO DEL COMPUTER Via Traiana, 26 Civitavecchia (RM) • MAREA-DREAM LAND Via delle Canarie, 19 Ostia Lido (RM) • THE GAME P.za della Balduina, 35 Roma • MAREMOTO Via Duilio, 5 Roma • TERRA DI MEZZO Via Valtellina, 45/a Roma • GALACTUS Via Malladra, 14/16 Roma • RAM - REALTA' AVVENTURA MAGIA Via di Torrevecchia, 559/561 Roma • Libreria IL TROVALIBRI Via Aurelio Cotta, 8 Roma • ALL AMERICAN COMICS Via T.Prisco, 89 Roma • STRATEGIA & TATTICA Via Cavour, 248/250 Roma • CASA MIA via Appia Nuova, 146 Roma • PERGIOCO Via degli Scipioni 109/111 Roma • PERGIOCO Via Magliano Sabina, 28 Roma • THE GAME V.le Somalia, 112 Roma • *ABRUZZO*: STAR SHOP Via Bologna, 30 Pescara • CYBER GATE Via Elettra, 42 Pescara • *MOLISE*: CARTOLERIA TIBERIA C.so Garibaldi, 101 Isernia • LEONE Via Senarchia, 17 Isernia • *CAMPANIA*: ORCOMONDO Via Ronca, 27 Avellino • WEB OF COMICS Via Madonna dell'Olio, 24 Gricignano d'Aversa (CE) • PEGASUS 1^Trav. Siepe Nuova, 17 Frattamaggiore (NA) • LA TAVERNA DEL GARGOYLE Via della Croce Rossa, 2 Napoli • MISTER PC Via Bernini, 80 Napoli • STAR SHOP Vico Campane a Donnalbina, 7/8 Napoli • STAR SHOP Via Diocleziano, 22 Napoli • LEONETTI Via Roma, 350/351 Napoli • IL GIOCO Via Nazionale 86/88 Capaccio Scalo (SA) • *PUGLIA*: CARTOLIBRERIA QUINTILIANO Via Papa Pio XII, 44 Bari • FUMETTOLANDIA Via Principe Amedeo, 119 Bari • COMICS & FANTASY Via Abruzzo, 23 Taranto • *SICILIA*: MAGIC FOR MAGIC C.se delle Province, 27/29 Catania • SABRINA Via Consol. Pompeo 475-Vill.Contemplazione Messina • LA CASSAFORTE DEL VECCHIO PAPERO Via Centonze 147/149 Messina • LE MANS Via Leopardi, 65 Palermo • HOBBY SHOP Via Terra Santa, 77 Palermo • TEKNODROME L.go Primavera 4/4a Palermo • THE WIZARDS Via U.Lorefice, 14 Ragusa • *SARDEGNA*: REGALI & REGALI Via Garibaldi, 35 Cagliari • TAM-TAM Via C.Alberto, 19 Sassari

e nei migliori Negozi di Videogiochi, di Giocattoli, Computer Shop, Videoteche, Librerie, Cartolerie e Tabaccherie.

Tutti i lunedì sera su Italia Uno nel corso della trasmissione Zelig.

Per qualsiasi informazione sull'attività di Gioco Organizzato chiamate il Servizio Clienti della Wizards of the Coast Italia srl.
Tel. 02 39005006 - E-mail: wotcit@tin.it

Nei negozi sottolineati vengono organizzati i Tornei Ufficiali di Magic: l'Adunanza e vi verrà insegnato il Gioco.

Legend of Zelda Majora's Mask

Link, il protagonista di tutti i titoli della serie di **Zelda**, è un ragazzo simpatico, coraggioso e buono, ma ha il grande difetto (o pregio, a seconda dei punti di vista) di cacciarsi sempre in mezzo ai guai e di ritrovarsi nelle situazioni più incredibili e assurde. Praticamente, appena sconfitto il malvagio Ganondorf e riportata la pace nella terra di Hyrule, Link si è lanciato in una nuova e incredibile impresa, ritrovandosi però, in seguito a tutta una serie di imprevisti e strane situazioni (spiegate con dovizia di particolari nella lunga sequenza introduttiva) in una nuovo mondo, conosciuto con il nome di Termina, sotto forma di un Deku Scrub, senza il suo adorato cavallo Epona e senza l'inseparabile ocarina che gli era stata donata da Zelda; per recuperare la forma umana, l'unica possibilità a disposizione di Zelda è quella di ritrovare il piccolo Skull Kid (colpevole della sua trasformazione in Deku Scrub) e restituire la maschera di Majora al suo legittimo proprietario. Come se tutto questo non fosse sufficiente, Link deve accompagnare la sua ricerca a una seconda missione, sotto molti punti di vista più difficile anche a causa di alcune restrizioni temporali ben precise; Link infatti ha solo 72 ore (tre giorni) per riuscire a scoprire cosa sta accadendo a Termina e, soprattutto, come fermare la luna che si sta avvicinando sempre di più alla terra e che minaccia di distruggere questo mondo. Il tempo è poco e le cose da fare molte ma, con l'aiuto di tutta una serie di oggetti, Link potrà deformare la realtà, lo spazio e il tempo nel tentativo di salvare Termina; uno degli aspetti più interessanti di **Majora's Mask** è che, se a una rapida e superficiale occhiata il gioco potrebbe sembrare molto simile a **Ocarina of Time**, è sufficiente qualche minuto di gioco per rendersi conto di quanto questa impressione sia sbagliata. Se infatti è vero che lo stile grafico è rimasto immutato e che anche il sistema di controllo è virtualmente identico a quello dell'illustre predecessore, in **Majora's Mask** sono stati inseriti nuovi elementi che ne rendono unica la struttura di gioco. Il primo aspetto da evidenziare è il nuovo utilizzo delle maschere che rappresentano dei compagni utilissimi dato che solo utilizzandole in maniera corretta è possibile portare a termine ogni parte della missione. Ogni maschera (ne sono presenti circa venticinque) ha una diversa funzione e può essere recuperata

Utilizzando l'ocarina è possibile cambiare le condizioni climatiche, curarsi e trasportarsi da un luogo all'altro, oltre ovviamente a tornare all'inizio dell'avventura.

HALLOWEEN O CARNEVALE?

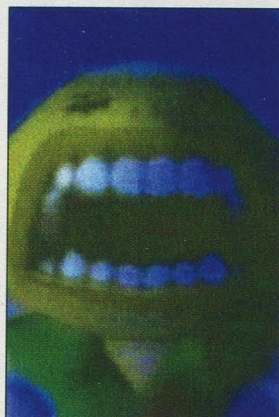
Per risolvere tutti gli enigmi in Majora's Mask, Link dovrà imparare a utilizzare tutta una serie di maschere che potrà recuperare nel corso dell'avventura. Il numero di maschere presenti è veramente impressionante (circa venticinque), e descriverle tutte occuperebbe troppo spazio, quindi abbiamo deciso di selezionare per voi le migliori:

Maschera Deku Scrub
All'inizio del gioco, il simpatico personaggio che deruberà Link lo trasformerà in un piccolo Deku Scrub; sotto queste spoglie, Link potrà lanciare bolle di energia e volare utilizzando i petali dei fiori.

Maschera Goron
Utilizzando questa maschera Link potrà sfruttare la potenza dei Goron, trasformandosi in una sfera con degli spuntoni e attaccando i nemici con dei potentissimi pugni.

Maschera di Zora
La maschera di Zora consente a Link di respirare sott'acqua, permettendogli una migliore esplorazione dei fondali. Inoltre, indossando questa maschera Link potrà utilizzare come arma un pericoloso e potentissimo doppio boomerang.

Maschera Bunny
Questa maschera è importantissima per raggiungere zone a prima vista irraggiungibili; dopo averla indossata infatti miglioreranno sia la velocità che l'abilità nei salti di Link.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1

Alcuni personaggi entrano in gioco solo di giorno, altri solo di notte; è importante visitare ogni locazione in qualunque momento del giorno.

La prima missione consiste nel recuperare l'ocarina da Skull Kid; senza questo strumento musicale infatti è impossibile portare a termine l'avventura.

portando a termine un compito specifico, vinta in uno dei numerosi giochi presenti o raccolta raggiungendo un punto prestabilito; una volta immagazzinata una maschera, la sua funzione specifica (maggiore forza, più agilità, capacità di immergersi sott'acqua senza dover respirare) deve essere utilizzata in punti ben precisi e in cui altrimenti non sarebbe possibile progredire. La presenza di soli quattro dungeon, sotto forma di templi situati nelle terre che circondano i quattro angoli della città, è spiegabile anche con il fatto che la struttura non lineare non consente di entrare e finire un labirinto in pochi minuti, ma richiede l'utilizzo di alcune maschere; di conseguenza, potrebbe anche capitare di raggiungere un punto e di dover tornare forzatamente indietro, dato che non si dispone del giusto oggetto. Altro elemento che deve essere sempre tenuto in considerazione giocando a **Majora's Mask** è il tempo; già dalla prima partita è evidente che le ore scorrono molto in fretta (un giorno non dura più di una ventina di minuti) e che, di conseguenza, è necessario trovare un modo per aumentare il tempo a propria disposizione. Ad aiutare Link in questa situazione ci pensa la sua fidata ocarina che, grazie a tutta una serie di melodie recuperabili nel corso dell'avventura, gli permetterà di tornare magicamente all'inizio del gioco, al primo giorno; sfortunatamente questa operazione (che rappresenta tra l'altro l'unica maniera per salvare) causa la perdita di tutti gli oggetti presenti nell'inventario (tranne le armi e le maschere ovviamente) e cancella ogni progresso fatto in un dungeon. Per essere più chiari, se arrivati al termine del terzo giorno avete visitato e liberato un tempio, una volta tornati indietro nel tempo non avrete alcun problema, nel senso che il tempio sarà ancora libero e avrete portato a termine una parte della missione, ma se

La corsa dei cani è uno dei tanti sottogiochi presenti in Majora's Mask; in questo caso il nostro prescelto non sembra in buona posizione.

arrivate vicini alla conclusione e siete costretti a teletrasportarvi al primo giorno per problemi di tempo, allora dovrete riaffrontare tutto il livello dall'inizio. Questo fatto costringe a pianificare con attenzione le proprie mosse e a studiare, in base anche al tempo rimasto a disposizione, in che modo comportarsi in ogni situazione; inoltre, come accadeva già nel precedente episodio della serie, alcuni eventi accadono solo di notte, altri di giorno, quindi oltre a tenere d'occhio quante ore rimangono prima della fine, bisogna anche visitare ogni locazione in diversi orari. Le cose da fare in **Majora's Mask** sono migliaia e per riuscire a descriverle tutte sarebbe necessario un libro intero; oltre infatti alla missione principale sono presenti, nella miglior tradizione Nintendo, tutta una serie di sottogiochi e di sottomissioni veramente interessanti e coinvolgenti che, oltre a spezzare il ritmo dell'avventura e a offrire un valido diversivo, sono sempre ben inserite nella trama del gioco e devono essere superati per recuperare oggetti indispensabili nel corso dell'avventura. Aggiungere ai numerosi pregi citati fino ad ora la realizzazione tecnica è forse troppo prevedibile, ma è anche doveroso; ancora una volta i programmatori nipponici hanno svolto un lavoro a dir poco impressionante creando un vero e proprio mondo in miniatura; ogni singola ambientazione è curata sin nei minimi dettagli, le animazioni sia di Link che dei numerosi personaggi presenti sono apprezzabili e, fatta eccezione per qualche leggero rallentamento presente nelle situazioni più caotiche (quando cioè si utilizzano alcuni attacchi particolarmente potenti) è difficile trovare qualche difetto dal punto di vista grafico. Eccellente anche l'accompagnamento sonoro che, oltre a cambiare a seconda della locazione si adatta anche allo scorrere del tempo; se quindi il primo giorno le musiche sono allegre, il secondo si avverte un aumento del ritmo dovuto all'avvicinarsi della luna in caduta libera e così via con l'incessante trascorrere dei minuti. Gli ottimi effetti completano un quadro che, considerando ogni elemento, non può che essere più che apprezzabile; francamente pensavamo fosse difficile riuscire ad eguagliare **Ocarina of Time**, ma Nintendo ha dimostrato ancora una volta la sua incredibile abilità unendo a una trama coinvolgente una struttura di gioco mai scontata e una realizzazione tecnica impeccabile. Il risultato finale è un vero e proprio capolavoro che, per utilizzare una frase utilizzata molte altre volte (ma mai così a ragione) non dovrebbe assolutamente mancare nella collezione di ogni possessore di Nintendo 64.

Avete solo settantadue ore per fermate la luna ed evitare che si abbatta sulla torre dell'orologio (e sull'intera città)...

Il Deku Scrub non è certo un bel personaggio, ma può volare utilizzando dei fiori giganteschi.

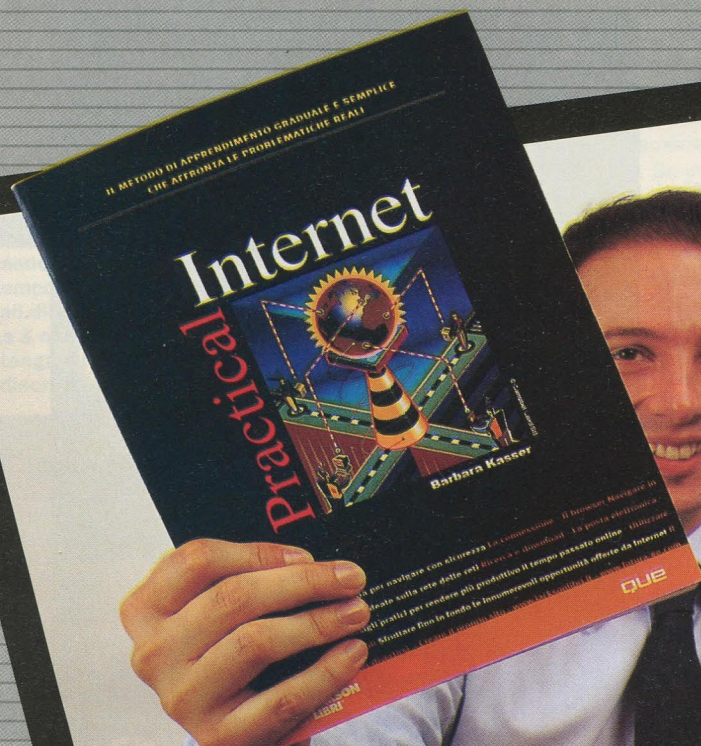
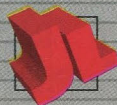
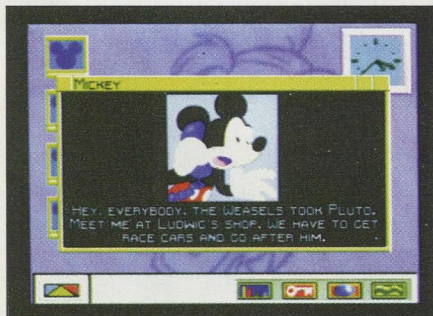
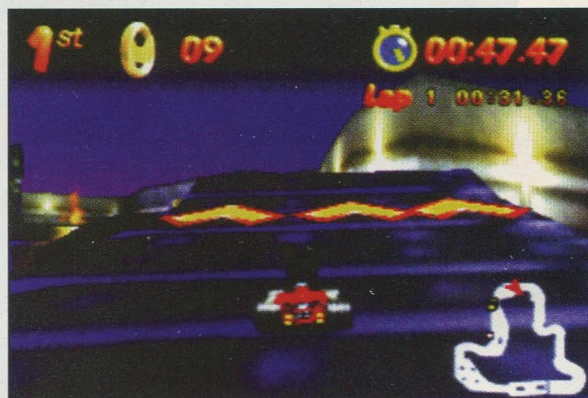
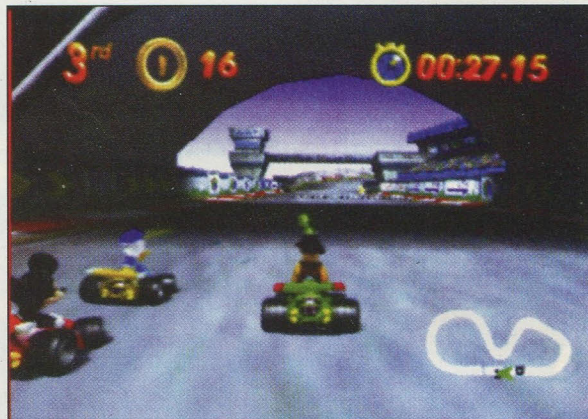
Queste statue a forma di gufo hanno una funzione molto importante; provate a suonare qualcosa con l'ocarina per vedere cosa succede...

PAGELLA

GRAFICA	93
SONORO	91
GIOCABILITÀ	94
LONGEVITÀ	93
GLOBALE	93

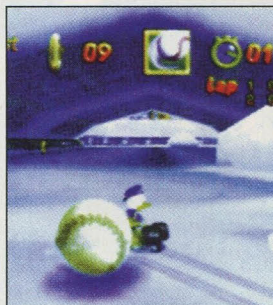
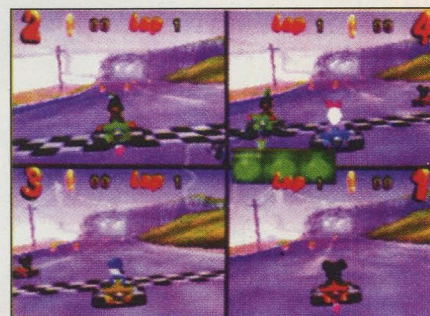
Un'immagine vale più di cento parole... chissà cosa potrò ottenere con questa foto?

L'uscita della versione europea di **Majora's Mask** era uno degli eventi più attesi in redazione anche perché la versione giapponese che avevamo provato ci aveva lasciato l'amaro in bocca dato che, malgrado l'eccezionale struttura di gioco e l'ottima realizzazione tecnica, la sensazione che ci aveva accompagnato nel corso di tutte le partite, cioè di vagare per la città in maniera casuale senza comprendere minimamente ciò che accadeva intorno a noi (e soprattutto ciò che ci veniva detto) non era certamente piacevole. Una volta accesa la console con la cartuccia per il Vecchio Continente, ci siamo ritrovati magicamente immersi nel mondo di Link che abbiamo imparato ad apprezzare nel corso degli anni, abbiamo seguito l'introduzione e iniziato a giocare seguendo i consigli e le annotazioni dei passanti, esaminando ogni locazione, entrando in ogni porta, distruggendo ogni oggetto che poteva nascondere qualcosa di utile e di colpo ci siamo accorti che erano passate già oltre quattro ore da quando avevamo cominciato a giocare; in fondo **Legend of Zelda - Majora's Mask** è anche questo, un mondo in cui vagare senza però dimenticarsi della missione principale che, in questa occasione, vede Link impegnato nel tentativo di salvare il mondo di Termina dalla triste fine che lo attende. Grafica e sonoro strepitosi sono la cornice ideale per un'avventura leggendaria che, ancora una volta, non deluderà tutti gli appassionati del genere; un titolo imperdibile, destinato a entrare di diritto nella Top 5 dei migliori prodotti mai realizzati per Nintendo 64.

Mickey's Speedway USA

Quale motivo può spingere i personaggi creati da Disney a correre attraverso gli Stati Uniti su dei fiammanti kart? Perché Pippo, che è un cane, può parlare ed è vestito come un essere umano mentre Pluto, anch'esso un cane, è trattato come tale? Perché Paperino quando esce dalla doccia indossa un asciugamano, mentre normalmente gira per la città senza pantaloni? Ma soprattutto, la vera domanda è: i nostri simpatici eroi stanno seguendo dei rapitori di cani per recuperare Pluto o per recuperare l'enorme diamante incastonato nel suo collare? E cosa ci fa un enorme diamante incastonato nel collare di un cane? Le risposte a queste domande sono ignote ai più ma ciò che conta è che dietro una trama abbastanza banale non si cela il solito plaftorm game, bensì un titolo di corse automobilistiche chiaramente ispirato ai vari **Mario Kart** e **Diddy Kong Racing**, prodotti che tanto successo hanno riscosso grazie soprattutto a un'impostazione in grado di unire un'estrema semplicità del sistema di controllo a un'attenta strutturazione di ogni singolo livello. **Mickey's Speedway USA** ricalca con assoluta fedeltà i canoni del genere; i percorsi ambientati in diverse località americane (e non nel mondo Disney, come avremmo sperato) sono ricchi di curve e di ostacoli oltre a essere arricchiti dalla presenza di numerosi power-up che, sparsi sia lungo i rettilinei che negli angoli più reconditi, consentono in pochi istanti di guadagnare diverse posizioni in classifica. Al contrario di quanto accade in altri titoli di kart, in cui è possibile portare a termine in maniera vittoriosa una gara anche senza usufruire più di tanto di armi e potenziamenti, in Mickey's Speedway USA bisogna accompagnare una guida precisa e attenta a un costante utilizzo di questi oggetti; oltre a fare attenzione alla collocazione dei power-up, chi vuole completare il gioco al 100% dovrà inoltre fare attenzione a ricercare quattro pezzi di una macchina che sono stati dispersi dai rapitori nei livelli. Solo recuperando questi oggetti verrà infatti attivata una nuova opzione, denominata "Frantic Finale", mentre conquistando la medaglia d'oro (ovvero arrivando primi) in tutte le gare diverrà disponibile la modalità "Victory Vehicles". Riuscire ad ottenere dei buoni piazzamenti, soprattutto al livello di difficoltà più basso non è un'impresa particolarmente ardua anche perché, oltre a una minore abilità da parte dei piloti controllati dalla console, i programmatori hanno deciso di semplificare i comandi, o meglio di facilitare il controllo in pista rendendo più semplice la gestione della macchina, in particolar modo delle sbandate. L'incremento della velocità passando da una categoria all'altra rende infatti più difficoltoso il controllo del kart; considerando che imparare a gestire in maniera corretta le sbandate e utilizzarle a proprio vantaggio, per inserirsi in curva nel miglior modo possibile, rappresenta un elemento di fondamentale importanza, è evidente che per vincere nei livelli più avanzati non è sufficiente conoscere a memoria i tracciati ma bisogna avere una discreta padronanza del mezzo. Si tratta sempre e comunque, ed è importante

Pippo, Paperino, Topolino e Minnie si lanciano all'inseguimento degli accalappiacani che hanno rapito Pluto (e il suo collare di diamanti...)

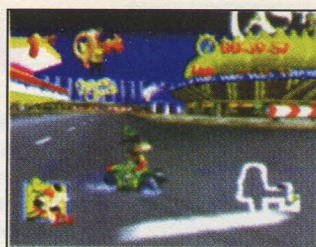
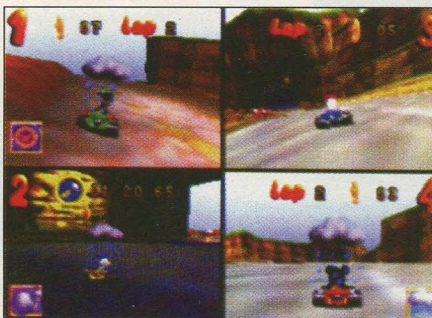
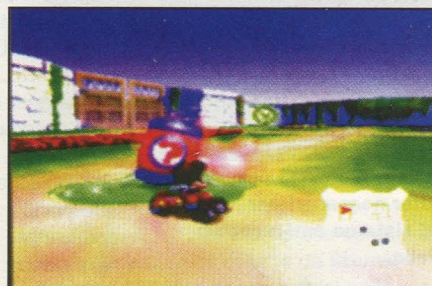
I livelli, al contrario di quanto succede di solito nei giochi Disney, sono ambientati negli Stati Uniti e non nel mondo dei fumetti di Topolino e soci

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Raccogliere le armi presenti in ogni percorso è fondamentale per conquistare la vittoria finale.

Giocando in split screen lo scrolling subisce dei leggeri rallentamenti, anche se la situazione non raggiunge mai livelli inaccettabili.

I piloti avversari, soprattutto nei percorsi più avanzati, viaggiano sempre a grande velocità e sembrano conoscere a memoria ogni minima asperità presente sul tracciato.

Las Vegas, San Francisco e Washington sono solamente alcune delle città che avrete modo di visitare in questa folle corsa attraverso gli Stati Uniti.

sottolinearlo, di un titolo di chiara impostazione arcade, ma è anche importante evidenziare che il controllo non è poi così semplice; difatti, **Mickey's Speedway USA** non è il classico titolo in cui, dopo un paio di partite, si vince già in ogni lega e in cui si va avanti solo per forza d'inerzia, giusto per vedere come è la pista successiva. Purtroppo non è tutto oro quello che luccica, e i numerosi pregi del titolo Nintendo vengono almeno in parte messi in secondo piano da alcuni difetti che a nostro giudizio affliggono la conformazione dei livelli; i vari percorsi, seppure molto curati, non brillano certo per varietà e si sviluppano quasi tutti in maniera piuttosto lineare; certo, sono presenti delle scorciatoie, ma rispetto ad altre produzioni del genere, tra l'altro disponibili sul mercato da molto più tempo, mancano quegli elementi in grado di stupire il giocatore e di apportare dei cambi di stile di gioco all'interno della stessa gara. Sotto questo punto di vista **Diddy Kong Racing** si dimostra ancora nettamente superiore e, pur con i suoi tre anni d'età e con una realizzazione tecnica decisamente inferiore è ancora preferibile, secondo noi. Un settore in cui **Mickey's Speedway USA** risulta invece vincitore nel confronto con tutte le altre produzioni del genere è l'opzione multiplayer, dato che sono state inserite dai programmatori diverse modalità di gioco che consentono a un massimo di quattro amici contemporaneamente di sfidarsi sia in gare a eliminazione (alla **Mario Kart**) che in corse vere e proprie. Lo scrolling, anche con lo schermo diviso in quattro parti, si mantiene sempre su discreti livelli di fluidità e i tracciati, pur meno definiti e ricchi di dettagli rispetto al gioco in singolo, sono comunque apprezzabili. La valutazione finale di **Mickey's Speedway USA**, tenuto contro anche di una realizzazione tecnica globalmente più che pregevole sia nella grafica che nel sonoro è senza dubbio positiva anche se, ed è importante sottolinearlo più volte, ci attendevamo un titolo decisamente superiore soprattutto per quanto concerne la giocabilità; tutti coloro che vogliono a tutti i costi controllare i personaggi Disney in una folle corsa e, più in generale, tutti gli appassionati del genere che desiderano cimentarsi in un nuovo titolo possono tranquillamente valutare l'acquisto di **Mickey's Speedway USA** ma, alla luce di quanto è stato scritto fino ad ora, appare evidente che chi spera di trovarsi di fronte a un nuovo capolavoro non potrà che rimanere, inesorabilmente, deluso.

Pur essendo un titolo tutto sommato più che discreto, Mickey's Speedway USA, rappresenta una delle più grandi delusioni di questi ultimi mesi; speravamo infatti che Rare e Nintendo riuscissero a ripetere il successo ottenuto con altri titoli del genere ma, sfortunatamente, qualcosa è andato storto e il risultato finale non è quanto ci saremmo aspettati. La realizzazione tecnica, globalmente positiva (discreta fluidità di scrolling accompagnata da ambientazioni curate e da un sonoro più che apprezzabile) affianca una struttura di gioco classica e priva di spunti particolarmente originali; il sistema di controllo, semplice e preciso, permette di entrare rapidamente nel vivo dell'azione ma, già dopo poche partite, ci si accorge che Mickey's Speedway USA manca di qualcosa e che, la giocabilità di altre produzioni del genere è decisamente superiore. La presenza di un discreto numero di piste e di numerose modalità di gioco, tra cui segnaliamo l'immancabile multiplayer, riesce a risollevare solamente in parte il nostro giudizio e la valutazione finale, come potete vedere nella pagella, non può che essere, di conseguenza, solamente discreta.

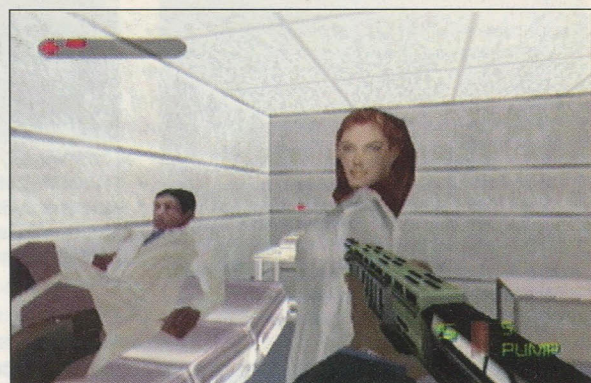
PAGELLA

GRAFICA	86
SONORO	84
GIOCABILITÀ	74
LONGEVITÀ	75
GLOBALE	75

The World is not Enough

GoldenEye è stato, per diverso tempo, il leader incontrastato tra i titoli d'azione con visuale in prima persona su Nintendo 64, grazie a una struttura di gioco che miscelava con sapienza diversi elementi e che non era incentrata esclusivamente sulle fasi di combattimento ma richiedeva anche momenti di ricerca e di riflessione. A detronizzare il titolo dedicato all'agente segreto creato dalla fantasia di Ian Fleming ci ha pensato una donna, Joanna Dark, protagonista dell'incredibile **Perfect Dark**, in assoluto una delle migliori produzioni (se non la migliore) realizzata dall'uscita del Nintendo 64. Ora James Bond torna all'assalto e, con **The World is not Enough** i programmatori di Electronic Arts hanno deciso di tentare di riconquistare la leadership nel settore, lavorando alacremente su ogni particolare di gioco, anche il più banale. Il risultato finale è certamente apprezzabile soprattutto per i fan dell'agente segreto 007 che ritroveranno, oltre all'incredibile fedeltà alla pellicola cinematografica da cui il gioco trae spunto (quasi tutti i livelli sono ispirati a scene del film, con un'attenta riproduzione delle ambientazioni e delle situazioni) tutti quei gadget e quelle armi che hanno accompagnato Bond nel corso di tutte le sue avventure. Il gioco, che ha inizio all'interno di una banca di Bilbao, parte con una certa lentezza probabilmente per permettere anche ai neofiti del genere di ambientarsi con il sistema di controllo (peraltro comodissimo) e di non essere scaraventati subito nel vivo dell'azione; a questo punto, dopo aver eseguito un paio di semplici operazioni e seguito le conseguenti scene di intermezzo, ha inizio il gioco vero e proprio con Bond che si trova a dover recuperare soldi e oggetti all'interno della banca, evitando al contempo sia di essere ammazzato che di ferire involontariamente gli ignari funzionari di banca che si trovano loro malgrado coinvolti nella sua missione. Interessante segnalare, anche se non si tratta di una novità assoluta (**Perfect Dark** anyone?), che i connotati della missione cambiano a seconda del livello di difficoltà prescelto prima dell'inizio della partita e che, in conseguenza di questo fatto, anche dopo aver terminato **The World is not Enough** al livello base esistono validi motivi per affrontare di nuovo l'avventura; giocando a livello Agent infatti l'esperienza di controllare un agente segreto è parziale e solamente scegliendo 00 Agent i nemici offrono una sfida degna di tale nome e, soprattutto, si devono portare a termine un maggior numero di fasi all'interno di ogni missione. Che la vita dell'agente segreto nel bel mezzo di una missione non sia semplice è abbastanza ovvio e una partita a **TWINE** non fa altro che confermare questa nostra convinzione; ogni azione infatti deve essere eseguita con estrema velocità, senza per questo sacrificare la precisione e senza mettere a repentaglio la vita di eventuali passanti. Riuscire a portare in salvo degli ostaggi, eliminando al tempo stesso tutti i criminali presenti, ricercando oggetti e armi (per fortuna che i nemici uccisi lasciano cadere a terra le proprie armi, consentendo di rifornirsi con discreta facilità) e tentando di raggiungere una particolare zona del livello richiede sangue freddo e un perfetto controllo del personaggio dato che anche il più piccolo errore può rovinare una missione quasi terminata. In aiuto di James Bond, a seconda del livello, possiamo trovare sia dei poliziotti che, soprattutto, una notevole quantità di oggetti che consentiranno al nostro agente segreto di districarsi anche nelle situazioni più imbarazzanti; occhiali a raggi infrarossi, penne-bomba, decodificatori, tessere magnetiche e l'eccezionale orologio da polso con raggio stordente incluso sono solo alcuni dei gadget disponibili

All'interno di queste stanze si possono trovare i computer necessari per l'attivazione del sistema anti-incendio nel secondo livello.

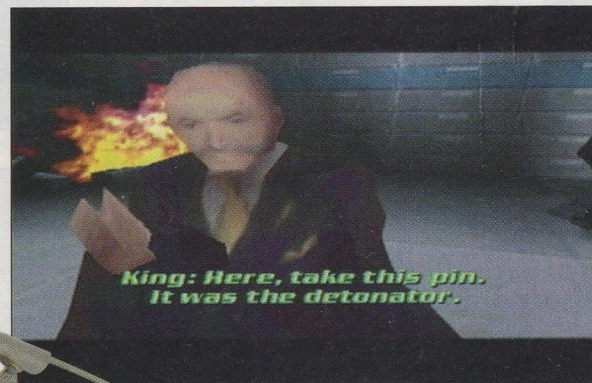
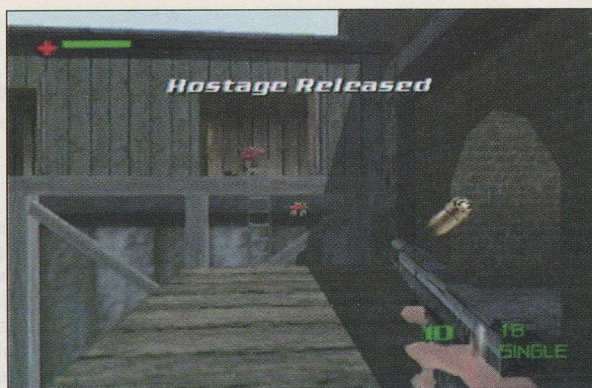
Ogni livello è introdotto e concluso da una sequenza animata di discreta fattura che mostra l'agente segreto più famoso al mondo nel vivo dell'azione.

che non potranno che rendere felici gli appassionati di 007. La struttura di gioco, studiata con attenzione sin nei minimi dettagli, è accompagnata da una realizzazione tecnica eccellente sia per quanto riguarda la grafica che per il sonoro; i dettagli presenti in ogni livello sono veramente notevoli e la cura nelle animazioni eccezionale. Peccato solo per qualche saltuario rallentamento nelle fasi più caotiche o in corrispondenza di elementi grafici particolarmente complessi come le fiamme nella secondo

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

missione; si tratta comunque di un difetto sopportabile e che, tutto sommato non inficia più di tanto la giocabilità. La valutazione finale, decisamente positiva, non può poi non tenere conto della presenza dell'opzione multiplayer che offre al giocatore la possibilità di competere contro un massimo di tre amici in scontri mozzafiato; grazie anche a una notevole fluidità dello scrolling, l'azione si sviluppa in maniera convincente e la possibilità d combattere in ben quattordici diversi scenari garantisce quella varietà di situazioni necessaria a mantenere elevato il grado di interesse per un lungo periodo di tempo. **The World is not Enough** rappresenta quindi un valido seguito di **GoldenEye** dato che, pur mantenendone intatte le caratteristiche base, sono state apportate migliorie praticamente in qualunque settore, non potenziando solamente la realizzazione tecnica ma incrementando anche la giocabilità e la longevità. Il lavoro svolto dai programmatori di Electronic Arts è certamente apprezzabile e, di conseguenza, non possiamo che concludere consigliando l'acquisto di **The World is not Enough** non solo agli appassionati della saga cinematografica ma anche a tutti coloro che stanno cercano un titolo d'azione di ottima fattura.

Mirare con precisione alla testa del nemico è importante soprattutto quando le scorte di munizioni cominciano a scarseggiare.

Se c'è una cosa che non manca nei film di James Bond sono le armi e, proprio per rimanere fedeli alle pellicole cinematografiche, i programmatori hanno inserito un arsenale veramente impressionante.

Iniziamo questo commento mettendo subito in chiaro che **The World is not Enough** non è superiore a **Perfect Dark** anzi, sotto diversi punti di vista esce sconfitto dal confronto con il capolavoro dei Rare; questo non vuol dire comunque che si tratti di un titolo deludente anzi, tutti gli appassionati del genere, che apprezzino o meno le avventure di James Bond, dovrebbero prendere in seria considerazione l'acquisto di questa nuova produzione di Electronic Arts. I programmatori hanno infatti svolto un ottimo lavoro curando con estrema attenzione la realizzazione tecnica e rimanendo fedeli alla trama e alle ambientazioni della pellicola cinematografica senza per questo mettere in secondo piano la struttura e la meccanica di gioco. Il sistema di controllo privo di sbavature, la discreta intelligenza dei criminali controllati dalla console (soprattutto nei livelli di difficoltà più avanzati), la presenza di un buon numero di missioni sostanzialmente diverse tra di loro e l'immancabile modalità multiplayer garantiscono una giocabilità e una longevità invidiabile; concludere consigliando l'acquisto di **TWINE** è quindi d'obbligo, soprattutto se appartenete a quell'ampia fetta di giocatori che hanno già affrontato (e sconfitto) **GoldenEye**.

Tra i personaggi controllabili nel multiplayer figurano anche le bellezze del film, Sophie Marceau, Denise Richards e Maria Grazia Cucinotta.

Non sparare agli ostaggi o ai passanti è fondamentale nel corso di ogni missione; un piccolo errore potrebbe compromettere un lavoro quasi perfetto

PAGELLA

GRAFICA	90
SONORO	90
GIOCABILITÀ	91
LONGEVITÀ	92
GLOBALE	90

F1 Racing Championship

Ultimamente gli appassionati di Formula 1 in possesso di un Nintendo 64 si saranno sentiti un po' trascurati, ma tutto questo sta per cambiare. Il successore di **Monaco GP** ha finalmente visto la luce ed è pronto ad offrire ai patiti di corse automobilistiche tutta la velocità, i piloti, i tracciati, le vetture e le emozioni che hanno tanto desiderato.
Dal punto di vista delle opzioni, **F1 Racing Championship** è come un fiume in piena che ha rotto gli argini: è un vero peso massimo nel campo delle simulazioni di automobilismo. C'è qualcosa per tutti, da quelli che vogliono farsi un giro per distrarsi a quelli che aspirano a vincere il campionato. Scegliendo la modalità Arcade è possibile adottare uno stile di guida un po' più elastico in quanto la risposta ai comandi non rispecchia la cruda realtà. A questo tipo di gioco i più assidui frequentatori di questo genere videoludico preferiranno probabilmente la modalità Simulation. È proprio qui, infatti, che i giocatori più esperti potranno dimostrare il loro valore mettendosi alla guida di macchine che si comportano proprio come nella realtà. Ognuna di queste modalità offre a sua volta tutta una serie di opzioni capaci di soddisfare qualsiasi esigenza. Alcune di esse, come Pick Up And Play e Training, sono indissolubilmente legate a una particolare modalità di gioco (rispettivamente Arcade e Simulation); alle restanti quattro, invece, si può accedere a prescindere dall'opzione-madre selezionata. Quest'ultima rosa comprende: Single Race (una corsa singola affrontata su un tracciato, con un pilota e con una squadra a scelta: l'opzione ideale per chi desideri prepararsi per il campionato); Championship (il pezzo forte del gioco: 16 sfibranti corse che abbracciano un territorio compreso fra l'Australia e il Canada); Time Attack (l'immancabile corsa contro il tempo e contro i propri record); Duel (un testa a testa fra voi e un vostro amico).
Rispetto a **Monaco GP**, **F1 Racing Championship** può vantare anche l'inclusione di squadre (e relativi piloti) desunte dalla realtà, dalla neo-iridata Ferrari alla semi-anonima Minardi. Per di più, i realizzatori del gioco si sono adoperati per far sì che ogni singola vettura si comportasse come la sua controparte in acciaio e fibra di vetro. A questo punto sarà possibile simulare uno scontro tra Schumacher e Hakkinen e vedere chi vincerà tra i due prima che il vero campionato (il prossimo, visto che quello contemporaneo a questo gioco è finito da un pezzo) abbia termine. Ad ogni pilota è abbinata una scheda informativa con tanto di dati anagrafici e curriculum vitae.
F1 Racing Championship potrà incontrare i favori del pubblico anche per un altro motivo: la possibilità di armeggiare con ogni singolo componente della propria vettura nell'intento di migliorarne le prestazioni. Preparatevi a insudiciarvi per bene le mani, perché dovrete intervenire sui freni, il blocco del cambio, le gomme, lo sterzo, le sospensioni, il serbatoio del carburante, gli alettoni e la carrozzeria. Disponendo della licenza ufficiale, i realizzatori di **F1 Racing Championship** hanno potuto riprodurre tutti i circuiti realmente esistenti. Da quanto abbiamo visto, sono identici alle loro controparti in asfalto fin nei minimi dettagli (ponti, segnali stradali, fabbricati e così via). L'unica differenza è che non ci sono stacchi pubblicitari a romperci le scatole!
In una corsa reale, i piloti devono vedersela non solo con i propri limiti e l'abilità dei propri rivali, ma anche con l'imprevedibilità del clima. Per fortuna, da questo punto di vista **F1 Racing Championship** è più democratico e lascia al giocatore la scelta fra condizioni atmosferiche preimpostate (sole, neve o pioggia) e un clima scelto a caso dal computer.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

La situazione meteorologica è comunque solo uno dei tanti problemi affrontati da un pilota di Formula 1. Più importante è trovare la giusta traiettoria da seguire sulla pista; normalmente occorrono anni di allenamento per ottenere dei risultati soddisfacenti, ma **F1 Racing Championship** permette ai giocatori di aggirare il problema facendo apparire sulla pista una traccia di pneumatici atta a evidenziare il punto in cui va posizionata la propria vettura. Ma l'aiuto non finisce qui: più scura è la traccia, maggiore dovrebbe essere la pressione esercitata sui freni.

F1 Racing Championship cerca di accattivarsi le simpatie degli appassionati anche con il suo ampio campionario di inquadrature; è infatti possibile scegliere fra sei visuali differenti, da una soggettiva che mostra solamente la pista alla più panoramica visuale distanziata di qualche metro dalla parte posteriore della vettura, passando per vie di mezzo stile camera car come la visuale in prima persona comprensiva di cruscotto o quella che dell'auto mostra solamente il cofano e le ruote anteriori.

Durante la corsa, secondi preziosi possono andare perduti ai box mentre si attende che i tecnici abbiano finito il loro lavoro. Ebbene, ora sta al giocatore adoperarsi per tornare in pista il più presto possibile. Una volta imboccata la corsia che conduce ai box, il giocatore deve decidere quanto carburante farsi mettere nel serbatoio e quali pneumatici farsi installare. A questo punto sarà la frequenza delle pressioni esercitate sul tasto "A" a determinare la rapidità con cui i tecnici porteranno a termine le operazioni richieste.

F1 Racing Championship non offre alcuna modalità a quattro giocatori, ma in compenso ospita una modalità a due giocatori in split-screen (che può essere orizzontale o verticale a seconda delle vostre preferenze) del tutto esente da rallentamenti.

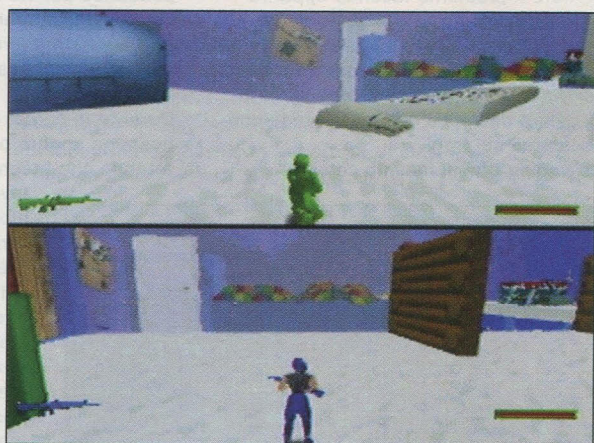
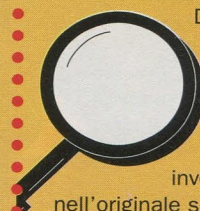
F1 Racing Championship rappresenta senza dubbio un passo avanti rispetto a Monaco GP. Tanto per cominciare, non si rilevano tracce di fogging e l'orizzonte si estende a perdita d'occhio. Inoltre le piste sono più curate, squadre e piloti denunciano un ottimo lavoro di ricerca compiuto sulla storia recente della Formula 1 (anche se il roster è quello della stagione scorsa: Irvine al posto di Barrichello, per capirci) e c'è una montagna di opzioni di gioco. Il sonoro, a dire il vero, è un po' deludente: quello che dovrebbe essere il rombo dei motori sembra il lamento di una belva ferita e le campionature vocali sono ridotte al minimo storico. Tirando le somme, se ne ricava comunque un prodotto qualitativamente superiore a Monaco GP. Se non altro vi terrà incollati allo schermo per molto più tempo, visto l'elevato livello di impegno richiesto dal campionato e le difficoltà da superare per diventare padroni dei comandi, variabili nella risposta a seconda della vettura selezionata.

PAGELLA

GRAFICA	89
SONORO	67
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	90

Army Men - Sarge's Heroes 2

Confortata dalle discrete vendite dei precedenti episodi della serie (principalmente negli Stati Uniti), 3DO continua a produrre titoli dedicati alle avventure dei piccoli soldatini di plastica verde che, guidati dall'eroico tenente Sarge, devono affrontare i minacciosi attacchi dell'esercito marrone; dopo un breve intermezzo "volante", con il mediocre **Air Combat**, i programmatori americani hanno deciso di tornare all'origine, optando, in **Army Men: Sarge's Heroes 2** per una struttura di gioco che ricalca in maniera fedele quella del primo episodio della serie. Ambientati in luoghi che di bellico e pericoloso sembrano avere ben poco (la camera da letto di un bambino, il salotto o addirittura l'interno di un flipper), i livelli sono strutturati in maniera abbastanza semplice e vedono il giocatore impegnato in tutto una serie di missioni di varia natura in cui, generalmente, lo scopo da raggiungere è la completa eliminazione delle truppe avversarie e la conquista del territorio; aiutato da altri soldati appartenenti all'esercito verde (a dire il vero piuttosto imbranati), il giocatore deve infiltrarsi tra le linee nemiche e difendere alcuni portali recuperando al contempo armi e oggetti che renderanno più agevole la missione. La semplicità della meccanica di gioco, una scelta fatta chiaramente per conquistare l'interesse del pubblico più giovane, è però almeno parzialmente rovinata da alcuni evidenti difetti che riguardano tanto la realizzazione tecnica quanto il sistema di controllo; malgrado sia stata inserita la modalità "cecchino", grazie alla quale dovrebbe essere possibile mirare con estrema precisione, la non perfetta risposta ai comandi costringe ancora a eseguire vere e proprie evoluzioni soprattutto in corrispondenza delle situazioni più pericolose. Ad aggravare un problema già di notevole rilevanza e che crea non pochi fastidi, si aggiunge una gestione delle inquadrature non propriamente impeccabile; capita infatti spesso che la visuale si sposti con eccessiva lentezza e che, di conseguenza, girarsi rapidamente per vedere con chiarezza ciò che sta accadendo alle proprie spalle diventa una vera e propria impresa. A cosa porta tutto questo? Semplice, immaginate che qualcuno vi stia sparando alle spalle e voi impiegate alcuni secondi a girarvi e poi immaginate le conseguenze di questa eccessiva lentezza... La situazione, tutt'altro che rosea per quanto riguarda la struttura e la meccanica di gioco, è accompagnata da una realizzazione tecnica a dir poco mediocre; malgrado le ambientazioni siano piuttosto scarne, lo scrolling subisce spesso fastidiosi rallentamenti, in particolar modo in corrispondenza delle esplosioni e dei momenti di maggior confusione su schermo. Le annotazioni riguardanti i difetti nella realizzazione tecnica continuano con la scadente fattura delle texture e delle animazioni, sommate poi a un accompagnamento sonoro povero sia nelle musiche, banali e eccessivamente ripetitive, che negli effetti. Tutto sommato, **Army Men: Sarge's Heroes 2** è una riproposizione fedele e praticamente priva di cambiamenti del primo episodio della serie; peccato solo che, oltre a riprenderne i pregi, peraltro piuttosto limitati, i programmatori di 3DO abbiano riportato con precisione e puntualità anche i numerosi difetti, ottenendo come risultato finale un titolo mediocre e nulla più.

SCHEDA GLOBALE **59**

CASA PRODUTTRICE	3DO
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Di solito, quando si realizza un sequel i programmatori dovrebbero tenere conto degli aspetti positivi e negativi dell'episodio precedente e operare di conseguenza; in **AMSH2** invece tutti i difetti presenti nell'originale sono stati mantenuti (e in alcuni casi addirittura amplificati) con risultati a dir poco tragici. Grafica pessima, sonoro scadente, struttura di gioco troppo semplice, sistema di controllo e gestione delle inquadrature deficitarie sono i problemi più evidenti di un titolo che, pur con tutta la simpatia che si può provare nei confronti dei leggendari soldatini di plastica, non può che meritarsi un giudizio decisamente negativo.

Se credi che la leucemia
sia un male inguaribile
devi farci un favore.
Piantarla.
Dall' 8 al 10 dicembre
nella tua città trovi
le Stelle di Natale per sostenere
la ricerca e la cura
delle leucemie e dei linfomi.
AIL
ASSOCIAZIONE ITALIANA
CONTRO LE LEUCEMIE-LINFOMI
ONLUS
Sede Nazionale Via Ravenna, 34-00161 Roma
c/c Postale n. 46716007
www.ail.it
Se vuoi sapere quali sono le piazze
con le Stelle dell'Ail
chiama il numero 06/4402696
TRENT' ANNI DI ATTIVITÀ
SOTTO L'ALTO PATRONATO DELLA PRESIDENZA DELLA REPUBBLICA
ARMANDO TESTA
SI RINGRAZIA L'EDITORE CHE PUBBLICA GRATUITAMENTE QUESTO ANNUNCIO

Cruis'n Exotica

Quando si deve recensire un titolo del calibro di **Cruis'n Exotica**, perdere tempo con lunghe introduzioni e descrivere con accuratezza le varie opzioni di gioco disponibili, esaminando con dovizia di particolari ogni singola modalità e ogni peculiarità è un'operazione inutile e che distoglierebbe solamente l'attenzione dall'unico e indiscutibile fatto: un titolo del genere non può essere reale. È infatti impensabile che qualche software house (in questo caso Midway, mica l'ultima arrivata...) possa immaginare di pubblicare un prodotto del genere e avere la benché minima speranza di venderne qualche copia; dietro a una realizzazione tecnica sufficiente, principalmente per merito di uno scrolling quasi sempre fluido e veloce (con rallentamenti pronti ad apparire nelle sezioni più caotiche...) si cela uno tra i titoli più confusionari e meno giocabili che ci sia capitato di provare in questi ultimi anni. Il concetto base è abbastanza semplice e, giusto per citare un gioco recente, **Cruis'n Exotica** ricorda in molti aspetti **San Francisco Rush 2049**; si tratta fondamentalmente di una folle corsa a tutta velocità attraverso diverse città e regioni mondiali (e oltre, fino ad arrivare su Marte) senza esclusione di colpi e senza alcun tipo di regole. La varietà di veicoli presenti è apprezzabile e, ai classici bolidi sportivi sono affiancate macchine della polizia, taxi, pulmini e mezzi alquanto stravaganti dotati ognuno di caratteristiche leggermente diverse per quanto riguarda sia la resistenza agli urti, importante per non essere sballottati a destra e a sinistra nel corso della gara, che per l'accelerazione e la velocità di punta. La scelta del mezzo può essere operata liberamente e senza alcuna costrizione, così come è possibile affrontare nell'ordine preferito i tracciati disponibili; basterà però una sola gara, o al limite due o tre prove per i più perseveranti, a far perdere la voglia di continuare, e solamente i più curiosi avranno il coraggio di avventurarsi in tutti i percorsi disponibili. Appena partiti, gli apprezzamenti per la discreta velocità e

fluidità sono controbilanciati dai rilievi che riguardano la definizione grafica, mediocre sia nelle vetture che nei fondali, e dalla presenza di un effetto pop-up che affligge enormi porzioni del fondali; vi è mai capitato di vedere una macchina che salta una collina prima che appaia la collina stessa? Beh, in **Cruis'n Exotica** vedrete questo... e molto altro ancora! Oltre ai difetti appena citati, se tutto questo non fosse già sufficiente a farvi capire quanta poca cura è stata posta nella programmazione e nella fase di playtesting, possiamo aggiungere che la collisione poligonale è quantomeno dubbia e che spesso le macchine volano attraverso colline e tunnel con assoluta disinvoltura; addirittura comica la situazione per quanto riguarda gli elementi presenti ai bordi della strada, che nella maggior parte dei casi sono formati da piatti sprite e, di conseguenza, possono essere attraversati con assoluta disinvoltura. I problemi di natura tecnica appena citati si sommano poi a una struttura di gioco precaria, soprattutto a causa della gestione degli scontri con le macchine controllate dalla console; è vero che in questo genere di giochi i tamponamenti con gli avversari possono ricoprire un ruolo importante, ma passare una decina di secondi a essere sballottati a destra e a manca da tre vetture contemporaneamente non è particolarmente divertente. Il panorama è quindi piuttosto desolante e, la valutazione globale, riflettendo su quanto scritto fino ad ora, non può che essere totalmente e inequivocabilmente negativa.

È francamente difficile immaginare che sia possibile che, in futuro, qualche software house riesca a fare peggio di quanto ha fatto Midway con *Cruis'n Exotica*; se escludiamo infatti una discreta fluidità dello scrolling, qualunque altro particolare di gioco, sia esso grafico, sonoro o riguardante la struttura e il sistema di controllo, mostra numerose ed evidenti lacune. In considerazione di quanto è stato appena scritto è facile capire che *Cruis'n Exotica* appartiene alla categoria di titoli da evitare accuratamente, in qualsiasi condizione e a qualsiasi prezzo.

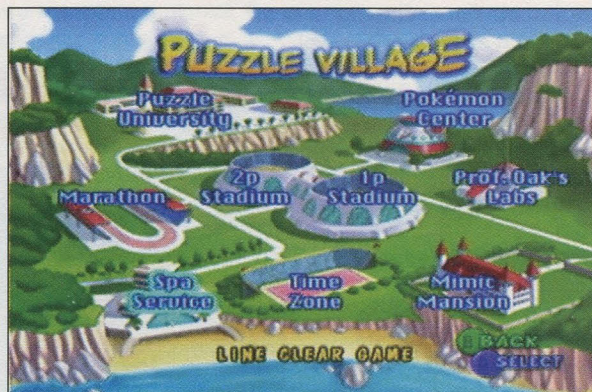
SCHEDA

GLOBALE

38

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Pokèmon Puzzle League

Ormai protagonisti incontrastati della scena giovanile di questi ultimi anni, i Pokémon hanno letteralmente invaso ogni mercato, conquistando con il passare del tempo sempre più pubblico e fama; i gadget, i libri e i videogiochi che hanno per protagonisti queste piccole creature stanno ormai aumentando in quantità smisurata e, come accade spesso in queste situazioni, quantità e qualità non sempre vanno di pari passo. Fortunatamente Nintendo ha sempre cercato di mantenere una linea di condotta costante con le proprie produzioni e, al contrario di quanto avrebbe probabilmente fatto qualche altra casa, non ha lanciato decine e decine di titoli affidandosi solamente alla popolarità dei protagonisti (non che i giochi dedicati ai Pokémon siano comunque pochi...) senza curarsi della qualità finale; a testimoniare quanto abbiamo appena scritto, ai titoli già prodotti e di cui abbiamo avuto modo di parlare negli scorsi numeri di Mega Console, si aggiunge **Pokémon Puzzle League**, titolo in cui, impersonando Ash, il giocatore si trova a dover affrontare tutti i personaggi più famosi della serie animata (Koga, Sabrina, Lt. Sarge, Brock e l'immancabile Team Rocket, giusto per citarne alcuni) in sfide all'ultimo Pokémon. La struttura di gioco è abbastanza semplice ed è mutuata, con alcuni cambiamenti, da **Tetris Attack**, una delle innumerevoli versioni del rompicapo russo; all'interno della classica area rettangolare (o cilindrica, nel caso si affronti la versione tridimensionale), il giocatore deve comporre delle combinazioni di tre pezzi dello stesso colore cercando di evitare che la massa di blocchi colorati giunga, partendo dal fondo dello schermo, fino in cima. Al contrario di quanto accade però in molte produzioni del genere, il giocatore non deve posizionare dei pezzi che cadono dall'alto, bensì spostare quelli già presenti in modo da creare combinazioni in verticale o in orizzontale; il fatto che non sia possibile cancellare anche in diagonale, è senza dubbio un aspetto interessante dato che, limitando le possibili combinazioni, diminuisce di conseguenza anche l'effetto casualità che si potrebbe verificare quando su schermo si trova una grande quantità di tasselli. Oltre alla modalità di gioco principale, ovvero alla sfida con altri allenatori di Pokémon, il giocatore può prendere parte a match a tempo, a partite contro un amico, a incontri senza limite di durata o a livelli in cui, entro un determinato numero di mosse, bisogna liberare completamente l'area di gioco; tutto questo ovviamente circondati dai vari personaggi che hanno reso tanto popolare questa serie e che fanno capolino sia nelle schermate introduttive che nei fondali dell'area di gioco. La presenza dei vari Pokémon non rappresenta però solo un particolare estetico, dato che ogni creatura dispone di attacchi leggermente diversi che influiscono sulla quantità e sulla conformazione dei blocchi che vengono spediti nel campo dell'avversario in seguito a combinazioni o a sequenze di mosse. Considerando quanto abbiamo scritto fino ad ora, è facile capire che **Pokémon Puzzle League** è senza dubbio un titolo interessante che gli appassionati del genere non potranno che apprezzare, dato che riesce a unire un'ottima struttura di gioco a una longevità notevole e a una realizzazione tecnica che, sommando pregi e difetti, non può che meritarsi una valutazione positiva.

Devo ammettere di non essere un grande appassionato dei Pokémon (anzi, a dire il vero quasi quasi li detesto...) ma è indubbio che i programmatori di *Pokémon Puzzle League* abbiano svolto un ottimo lavoro unendo una licenza di successo a un prodotto già collaudato, anzi già esistente come *Tetris Attack*. La buona realizzazione tecnica rappresenta la cornice ideale per un titolo divertente e molto vario e che, grazie alla presenza di diverse modalità e di alcuni segreti, manterrà elevato il grado di interesse per un lungo periodo di tempo anche tra i più esperti appassionati del genere. È proprio a questa fascia di videogiocatori che consigliamo caldamente l'acquisto di *Pokémon Puzzle League*, oltre a tutti i fan della serie animata e, più semplicemente, a tutti coloro che stanno cercando un prodotto decisamente e longevo.

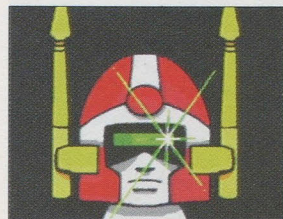
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

Power Rangers Lightspeed Rescue

Pensate al gioco più brutto che vi sia mai capitato di provare per Nintendo 64, a un titolo orribile dal punto di vista tecnico e praticamente inesistente per quanto riguarda la giocabilità e la longevità e poi immaginatevi un videogioco ancora peggiore. Pensate a un gioco ispirato a una famosa serie televisiva ormai caduta nel dimenticatoio, in cui dei ragazzi con dei ridicoli costumi devono salvare l'umanità da mostri e strane creature anch'esse decisamente ridicole e in grado di incutere timore solamente a un neonato. Pensate a un sistema di controllo piatto e banale, che risponde con scarsa precisione ai comandi e che spesso costringe a vere e proprie evoluzioni anche per eseguire i movimenti più semplici e elementari. Pensate a una struttura di gioco al limite del ridicolo, con livelli patetici in cui muovere il protagonista del gioco alla ricerca di qualche nemico alternati a sezioni di combattimento in prima persona e a fasi di guida così scadenti da sembrare uscite dal Commodore 64. E siamo nel 2000. Pensate a una grafica ridicola, a personaggi che saltano e corrono come fossero dei manichini, ad ambientazioni vuote e prive di dettagli, tanto che il paesaggio del deserto del Sahara potrebbe sembrare più vario e interessante e a schermate di introduzione e di intermezzo che sembrano disegnate in cinque minuti e da un bambino dell'asilo. Pensate a un sonoro assolutamente squallido e monotono, con due temi musicali ripetuti all'infinito nel corso di tutto il gioco, con un parlato digitalizzato che sarebbe mediocre anche sul Gameboy (e siamo sempre nel 2000!) e con effetti al limite della decenza. Pensate a un titolo in cui la modalità multiplayer, solitamente l'ancora di salvezza di molte produzioni, anche la più mediocre, è invece uno dei punti deboli a causa di un'impostazione prevedibile e di una meccanica di gioco primordiale. Pensate a un videogioco in cui, malgrado siano presenti ben trenta livelli, la longevità è praticamente insistente perché: 1) nessuno può resistere più di dieci minuti consecutivamente, a meno che costretto con la forza o da cause di forza maggiore 2) resistendo più dei suddetti dieci minuti è possibile completare ogni fase in meno di un paio d'ore. Ecco, avete appena pensato a **Power Rangers - Lightspeed Rescue**. Ora pensate infine a quanto dovete lavorare (o a quante mance dovete risparmiare) per comprare un videogioco e a come vi sentireste se, dopo essere giunti a casa, inserita la cartuccia nel Nintendo 64, vi trovaste di fronte a un titolo del genere... avete pensato? Bene, allora è superfluo che vi dica cosa dovete fare...

SCHEDA GLOBALE 22

CASA PRODUTTRICE	THQ
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	AMERICANA
NUMERO GIOCATORI	1-2

Dire che *Power Rangers LR* è un titolo mediocre è quanto mai limitativo e non rende minimamente giustizia al lavoro svolto dai programmatori di THQ; mi è capitato raramente di vedere un gioco in cui è praticamente impossibile riuscire a trovare un solo elemento che si avvicini anche lontanamente a una striminzita sufficienza. In *Power Rangers Lightspeed Rescue* tutto, partendo dalle schermate introduttive per passare alle animazioni e alle ambientazioni, dagli effetti alle musiche, dalla modalità di gioco in singolo al multiplayer, mostra evidenti lacune tanto che è difficile pensare che siano stati necessari più di un paio di giorni per idearlo, programmarlo, testarlo e mandarlo in produzione. Sono stato costretto, per motivi di lavoro, a giocare a lungo a questo titolo, ma voi potete salvarvi... non commettete quello che potrebbe essere uno dei più gravi errori della vostra vita, state lontani, molto lontani, da *Power Rangers Lightspeed Rescue*.

Big Mountain 2000

Parlare di snowboard per gli appassionati di console è diventata ormai una consuetudine dato che, soprattutto con l'avvento della stagione invernale, le software house si sbizzarriscono e immettono sul mercato diverse produzioni, spesso simili tra loro, che consentono al giocatore di affrontare agguerriti avversari in folli discese a tutta velocità tra suggestivi paesaggi innevati. Per differenziarsi dalla massa è quindi necessario qualcosa di nuovo e di originale, qualcosa che faccia esclamare al giocatore "questo non lo avevo mai visto!"; forse con questo pensiero in mente, forse più semplicemente per aumentare il numero di modalità di gioco disponibili e cercare di nascondere una qualità non eccelsa dietro un discreta quantità di opzioni, i programmatori di Imagineer hanno deciso di aggiungere a un normale titolo di snowboard anche la possibilità di gareggiare sugli sci. Qualunque sia il "mezzo di trasporto" prescelto, il giocatore ha la possibilità di affrontare tre diverse prove, ovvero la classica discesa libera, in cui la tecnica lascia spazio alla velocità pura, lo slalom e lo slalom gigante, in cui oltre a tenere d'occhio il cronometro è fondamentale seguire il tracciato e attraversare i paletti, dato che in caso di errore vengono inflitti dei secondi di penalizzazione che rendono ancora più difficile il raggiungimento del traguardo. Ritenendo forse che la conformazione del percorso e la presenza di diversi ostacoli non rappresentassero elementi di disturbo sufficienti, i programmatori hanno poi inserito altri concorrenti, controllati dalla console, che sembrano spesso più interessati a colpire il malcapitato giocatore piuttosto che a ottenere un buon tempo; per qualche motivo francamente incomprensibile, gli impatti tra gli atleti si risolvono nel 90% dei casi a favore di quello controllato dalla console, che riparte rapidamente a tutta velocità mentre il malcapitato giocatore si ritrova a terra, con la barra d'energia sempre più piccola e con le possibilità di vittoria ridotte ormai al minimo. La sensazione di frustrazione e l'impressione di affrontare avversari che, in un modo o nell'altro, si comportino in maniera scorretta permane sia utilizzando lo snowboard che gli sci e accompagna il giocatore nel corso di tutte le prove; ad affossare ulteriormente una valutazione che comunque non sarebbe potuta essere particolarmente positiva si aggiunge una realizzazione tecnica a dir poco preistorica, soprattutto per quanto riguarda la grafica. Giocando in contemporanea a **Big Mountain 2000** e a **1080°**, è difficile riuscire a capire quale dei due titoli sia disponibile da ben due anni e quale sia appena uscito e tenete conto che sotto molti punti di vista proprio il prodotto Nintendo è decisamente superiore e più accattivante. La totale assenza di avversari nella modalità in coppia (così come la mancanza dell'opzione di gioco in quattro) è il colpo di grazia finale, dato che anche le sfide con gli amici diventano ben presto noiose (soprattutto tra due persone di diversa abilità) e monotone. Può essere un gioco ormai datato, sicuramente ha qualche opzione di meno (in primis manca la possibilità di utilizzare gli sci), ma se state cercando un titolo di corse sulla neve, il meglio rimane ancora **1080°**.

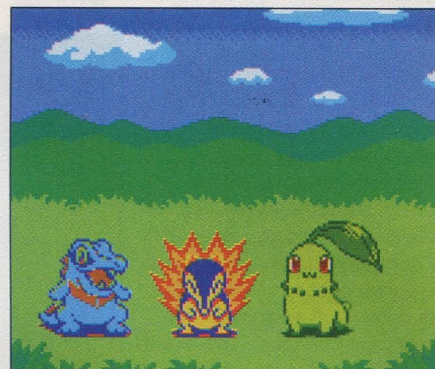
La presenza di alcune opzioni e di alcune trovate interessanti passano in secondo piano una volta esaminati i numerosi difetti che affliggono sia la realizzazione tecnica che la meccanica di gioco di *Big Mountain 2000*; i programmatori di Imagineer hanno commesso troppi errori e il risultato finale è un titolo poco gradevole dal punto di vista visivo e divertente solo per un periodo di tempo relativamente breve. Una volta infatti affrontate tutte le piste, sia con gli sci che con lo snowboard, ormai in balia di un sistema di controllo non perfetto e di avversari che si comportano spesso in maniera insolita, l'unica azione logica da compiere è quella di togliere la cartuccia dal Nintendo 64 e, se proprio si desidera affrontare pericolose piste innevate, optare per il vecchio, ma sempre notevole, *1080°*.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	IMAGINEER
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

Pokémon de Panepon

Al contrario di quanto accade in buona parte dei casi di successo a livello planetario, tutte le produzioni videoludiche dedicate ai Pokémon sono di fattura perlomeno apprezzabile. Nintendo ha sì deciso di sfruttare in maniera continuativa la sua "gallina dalle uova d'oro", ma ha deciso di non saturare il mercato e, soprattutto, di non anteporre la quantità alla qualità. **Pokémon de Panepon** ne è un esempio lampante dato che, in un mercato costantemente invaso da decine di nuovi puzzle game, riesce ad emergere dalla massa grazie a una discreta realizzazione tecnica e a un impostazione strutturale decisamente azzeccata. Nei panni di un giovane allenatore di Pokémon, il giocatore si trova coinvolto in una serie di sfide in cui, per prevalere, deve riuscire a riempire l'area di gioco dell'avversario; per far questo, seguendo una tradizione ormai classica in questo genere, bisogna cancellare in verticale o in orizzontale delle sequenze di tre pezzi dello stesso colore, spostando tra di loro le varie pietre che spuntano dalla parte bassa dello schermo. Eseguendo combinazioni particolarmente complesse (quattro o più pezzi) o più semplicemente causando reazioni a catena, i pezzi cancellati verranno spediti direttamente nell'area di gioco dell'avversario sotto forma di un unico e gigantesco blocco; ovviamente vale anche il discorso inverso e, di conseguenza, bisogna sempre essere pronti a ricevere i "regalini" provenienti dal nemico di turno. Oltre a questa modalità di gioco, che rappresenta un po' l'opzione principale, non mancano poi tutta una serie di interessanti alternative che permettono di giocare sia da soli che contro un amico. Peccato solo che la versione da noi provata, ovvero quella giapponese, costringa ad andare a tentativi e che proprio per questo motivo, prima di arrivare all'inizio del gioco vero e proprio si perdono alcuni minuti a districarsi tra le opzioni. Si tratta comunque di un difetto sopportabile per un titolo che unisce una notevole giocabilità a un realizzazione tecnica sempre apprezzabile e che, di conseguenza, non dovrebbe mancare nella collezione degli appassionati del genere.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	ROMPICAPO
GLOBALE	88

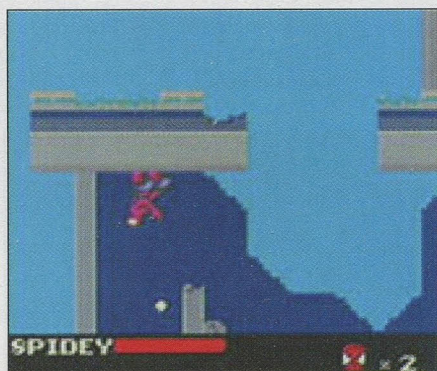
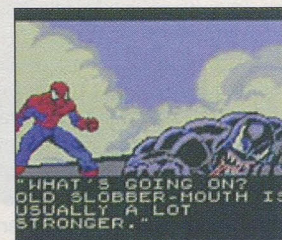
Paperino: Operazione Papero

Accompagnati dallo slogan "originalità al potere" i programmatori di Ubi Soft hanno lanciato sul mercato **Paperino: Operazione Papero**, ultima produzione dedicata agli eroi di casa Disney in cui, tanto per cambiare, il nostro simpatico eroe si trova impegnato in una nuova e pericolosissima missione: salvare Paperina dalle grinfie del malvagio Merlock. Dietro una trama che definire originale sarebbe quanto mai difficile, si cela però un titolo decisamente giocabile e divertente che riesce a unire a una struttura classica di questo genere di titoli una realizzazione tecnica veramente azzeccata. Nei panni di Paperino il giocatore deve correre, saltare, eliminare nemici e ricercare tutte le parti dei progetti di Archimede Pitagorico, indispensabili per riuscire a portare a termine la missione; i livelli sono abbastanza ampi e non sono strutturati in maniera lineare, fatto che costringe il giocatore a esaminare con attenzione ogni possibile percorso alternativo in cerca di oggetti utili e di potenziamenti in grado di aumentare la forza di Paperino. Il livello di difficoltà è calibrato in maniera discreta, anche se la presenza di un comodo sistema di password rende più facile il progredire nel corso del gioco; trattandosi di una produzione Disney, indirizzata quindi verso un pubblico più giovane, si tratta comunque di un fatto comprensibile. Le annotazioni finali riguardano la realizzazione tecnica, apprezzabile soprattutto per quanto riguarda la grafica; le animazioni di Paperino sono veramente ottime, la fluidità dello scrolling è notevole e le ambientazioni sono curate sin nei minimi particolari, ricche di tocchi di classe e di dettagli. Apprezzabile anche il sonoro che, malgrado le notevoli limitazioni del Gameboy, svolge in maniera pregevole il suo compito. Il giudizio finale su **Paperino: Operazione Papero** è globalmente più che positivo e l'acquisto è consigliato in particolar modo al pubblico più giovane appassionato dei cartoni Disney; i più esperti videogiocatori infatti potrebbero trovare il nuovo platform di Ubi Soft leggermente troppo facile.

SCHEDA

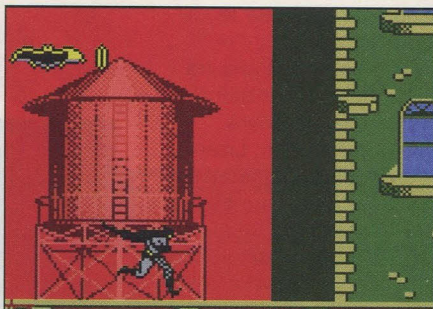
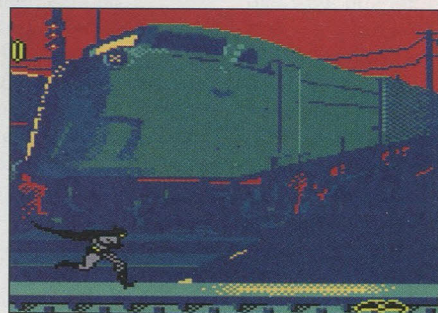
CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	PLATFORM
GLOBALE	84

Spiderman

Il connubio fumetti-videogiochi ha spesso portato a risultati catastrofici. Fortunatamente esistono delle rare eccezioni a questa regola non scritta e, ancora più fortunatamente, il titolo qui recensito appartiene proprio a questa ristretta cerchia. Nei panni di Peter Parker, o meglio del suo alter ego segreto, l'Uomo Ragno, il giocatore si trova impegnato in tutta una serie di livelli che ricalcano a grandi linee le trame del fumetto; ogni fase è caratterizzata dalla presenza di uno tra i più famosi e potenti nemici dell'Uomo Ragno che, in ordine sparso, dovrà affrontare Venom, Green Goblin, Lizard, oltre a tutta una serie di piccoli criminali non particolarmente potenti ma pur sempre pericolosi. Ovviamente un gioco dedicato all'Uomo Ragno non può essere considerato tale senza la presenza di tutta una serie di caratteristiche che gli appassionati del fumetto ben conoscono; fortunatamente i programmatori hanno cercato di rimanere fedeli all'originale, dotando l'Uomo Ragno di un'agilità a dir poco impressionante (non è da tutti camminare a testa in giù...) e dei leggendari lancia ragnatela utilizzabili sia per muoversi velocemente tra le vie di New York che per colpire e bloccare i nemici. La meccanica di gioco, abbastanza classica, è supportata da una realizzazione tecnica veramente eccezionale e che rappresenta senza ombra di dubbio il punto di forza del nuovo titolo Activision; ciò che stupisce maggiormente sono le animazioni, con Spidey che si muove per la città saltando, aggrappandosi a palazzi, colpendo i nemici con assoluta naturalezza e disinvoltura. Caso più unico che raro poi, anche l'accompagnamento sonoro merita una valutazione più che discreta sia per quanto riguarda le musiche che per gli effetti; la valutazione più che positiva è quindi una prevedibile conseguenza così come è prevedibile il nostro consiglio di acquistare Spiderman, rivolgendolo sia agli appassionati del fumetto che a chi sta cercando un titolo d'azione avvincente, ben strutturato e molto curato nella realizzazione tecnica.

F1 Racing Championship

La Formula 1, è più in generale tutte le corse automobilistiche, non hanno mai riscosso grande successo su Gameboy principalmente perché nessuna software house è riuscita a unire una meccanica di gioco convincente a una realizzazione tecnica apprezzabile; tra i vari tentativi fatti, uno dei più apprezzabili è certamente **F1 Racing Championship** di Ubi Soft che, pur non raggiungendo la qualifica di capolavoro, è comunque in grado di soddisfare le esigenze degli appassionati del genere. La discreta varietà di opzioni, unita alla presenza di tutti i circuiti e delle scuderie originali (aggiornate però alla scorsa stagione) e alla possibilità di lavorare sulla messa a punto della macchina, rappresentano tutti elementi di indubbio interesse e che già da soli pongono **F1 Racing Championship** una spanna sopra la concorrenza. La meccanica di gioco vera e proprio è abbastanza semplice ma, al contrario di quanto accade in molte altre produzioni del genere, è importante imparare a controllare al meglio la macchina; ogni curva infatti deve essere affrontata alla giusta velocità dato che i testacoda e gli incidenti avvengono con estrema facilità e costringono il giocatore a lunghi e difficili inseguimenti. I piloti controllati dalla console infatti sono avversari veramente agguerriti e per avere qualche chance di arrivare nelle prime posizioni è necessaria una gara al limite della perfezione. La struttura di gioco, apprezzabile, è accompagnata da una realizzazione tecnica solamente discreta, dato che la fluidità dello scrolling è controbilanciata da una totale assenza di elementi ai bordi della pista, tanto che il circuito di Montecarlo sembra ambientato più su una enorme autostrada che nel principato di Monaco. A parte queste annotazioni di natura prettamente tecnica, comunque prevedibili, **F1 Racing Championship** non presenta altri difetti rilevanti e, di conseguenza, merita tutta l'attenzione degli appassionati del genere possessori di Gameboy.

Batman
Chaos in Gotham

Questo è certamente un mese fortunato per gli appassionati di fumetti americani dato che all'eccezionale **Spiderman** si affianca un titolo dedicato al Cavaliere Mascherato; stiamo ovviamente parlando di Batman, protagonista del nuovo prodotto di Ubi Soft. Questa volta l'Uomo Pipistrello deve affrontare uno dei suoi nemici storici, il Pinguino, che ancora una volta è deciso a conquistare il dominio di Gotham City e di eliminare una volta per tutte Batman. La struttura di gioco è abbastanza classica e miscela fasi di combattimento con sezioni tipiche dei platform game in cui l'azione è incentrata prettamente sulla ricerca e il raggiungimento di particolari zone del livello.
Per quanto riguarda invece la realizzazione tecnica, i programmatori

hanno usato un approccio in puro stile cartone animato, traendo spunto dalla serie televisiva (da cui poi è stato tratto anche un fumetto) che tanto successo ha riscosso e riscuote tuttora negli Stati Uniti; apprezzabili in particolar modo le animazioni, con Batman che salta, si attacca e si difende con assoluta fluidità di movimento mentre i fondali alternano sezioni eccellenti a fasi meno spettacolari e riuscite. La valutazione finale, considerando anche la discreta qualità dell'accompagnamento sonoro, non può che essere più che positiva; malgrado il confronto con **Spiderman** veda vincitore quest'ultimo, in prevalenza a causa di una cura leggermente maggiore nella realizzazione tecnica e di una struttura

un po' più coinvolgente, gli appassionati del fumetto, o più in generale del platform game, possono prendere in seria considerazione l'acquisto di **Batman - Chaos in Gotham** anche perché, facendo un rapido esame, si tratta del miglior titolo disponibile su Gameboy che ha come protagonista il Cavaliere Mascherato.

SCHEDA

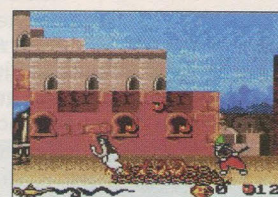
CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	PLATFORM
GLOBALE	83

Aladdin

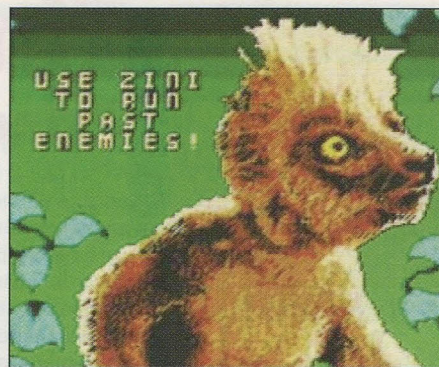
Se un tempo ogni uscita cinematografica della Disney veniva accompagnata da un tie-in ufficiale che, nel 99% dei casi, altro non era che un classico platform game, in questi ultimi mesi abbiamo assistito a un fenomeno abbastanza insolito: oltre infatti

a produrre videogiochi ispirati alle più recenti produzioni disneyane, Ubi Soft ha iniziato a realizzare titoli dedicati a pellicole disponibili sul mercato ormai da diversi anni. È questo per esempio il caso di Aladdin, che approda su Gameboy oltre un quinquennio dopo l'uscita nelle sale cinematografiche dell'omonimo lungometraggio animato; problemi spazio-temporali a parte, **Aladdin** rinverdisce la tradizione dei platform di casa Disney con un titolo che unisce una meccanica di gioco classica (ma pur sempre apprezzabile) a una realizzazione tecnica molto curata soprattutto per quanto riguarda la grafica. I livelli sono ampi e ben strutturati, sono presenti sezioni che spezzano la monotonia dell'azione (le fasi sul tappeto volante o la fuga dalla roccia, un vero

classico del genere...) e il livello di difficoltà, malgrado si tratti chiaramente di una produzione dedicata a un pubblico giovane, è ben calibrato e offre una buona sfida anche ai più "stagionati" appassionati del genere. Rispetto alle più recenti produzioni, **Tarzan** su tutte (giusto per rimanere in casa Disney) **Aladdin** manca di quei tocchi di classe e di quelle invenzioni necessarie a mantenere sempre elevato l'interesse e l'attenzione del giocatore ma, tutto sommato, rimane sempre e comunque un titolo più che discreto, adatto principalmente a chi adora e colleziona tutto ciò che riguarda il magico universo disneyano.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	PLATFORM
GLOBALE	75

Dinosaur

Basato su una delle più recenti produzioni Disney, **Dinosaur** offre al giocatore la possibilità di controllare proprio un piccolo gruppo (tre per la precisione) di queste enorme creature nel tentativo di ricondurle nella propria terra d'origine; al contrario di quanto si potrebbe immaginare, soprattutto considerando che si tratta di una licenza di una produzione Disney, **Dinosaur** non è il solito e banale platform game. C'è comunque ben poco da stare allegri dato che, se da un lato siamo rimasti positivamente colpiti dagli sforzi fatti dai programmatori di Ubi Soft, non abbiamo potuto fare a meno di annotare tutta una serie di difetti e di problematiche di varia natura. La struttura di gioco è abbastanza semplice e interessante dato che, per superare i ventisei livelli presenti, il giocatore deve utilizzare i dinosauri a sua disposizione, ognuno dotato di differenti caratteristiche, per superare ostacoli, sconfiggere dei nemici e risolvere degli enigmi liberando la strada per la fase successiva; peccato che, probabilmente per riuscire a catturare l'attenzione del pubblico giovane, teoricamente il più interessato nelle produzioni di ispirazione disneyana, i programmatori abbiano deciso di mantenere decisamente basso il livello di difficoltà. Portare a termine l'intero gioco, soprattutto per i videogiocatori più esperti e navigati non richiederà più di un paio di giorni dato che i pericoli da affrontare sono abbastanza diluiti e con un po' di logica e attenzione è possibile trovare la giusta soluzione a ogni problema in pochi secondi. Considerando anche che la realizzazione tecnica è soltanto discreta e, soprattutto per quanto riguarda le ambientazioni, lascia parecchio a desiderare, il nostro giudizio finale non può essere particolarmente positivo; una sufficienza striminzita è ciò che si merita Dinosaur anche se, per un giovane possessore di Gameboy (under 12), il nuovo titolo di Ubi Soft potrebbe rappresentare un interessante acquisto e un diversivo nel marasma dei soliti platform game.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	AZIONE
GLOBALE	60

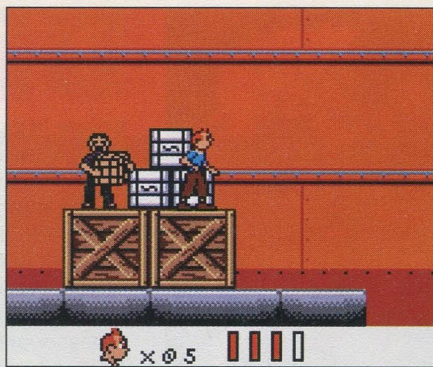
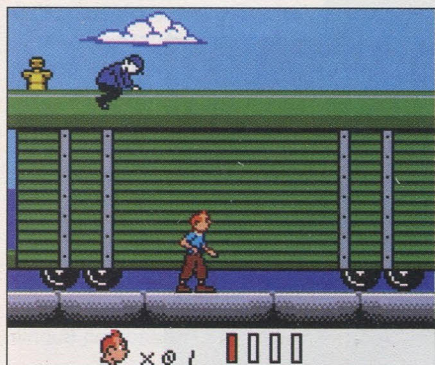
Pokémon Gold/Silver

Pokémon Gold e **Silver** rappresentano il perfetto seguito delle versioni Gialla, Rossa e Blu che tanto successo hanno riscosso in questi anni su Gameboy; la trama è rimasta praticamente immutata e il giocatore si trova, ancora una volta, a controllare il giovane Ash nel tentativo di diventare il più grande esperto di Pokémon sul pianeta, così come non è cambiata la meccanica di gioco. Controllando Ash, il giocatore si trova a vagare tra una serie di città nel tentativo di raccogliere tutti i Pokémon esistenti, sfidando altri allenatori e i capopalestra per conquistare le medaglie e recuperare gli oggetti indispensabili per portare a termine la sua missione. La domanda, lecita a questo punto, è: ma quali sono le differenze rispetto agli altri titoli della serie? Semplice, oltre ad aver inserito un centinaio di nuovi Pokémon (alcuni esclusivi della versione **Gold**, altri della versione **Silver**) sono presenti alcune interessanti novità che andremo ora ad elencare; tanto per cominciare è presente un orologio interno che, una volta regolato all'inizio del gioco, scandirà il tempo proprio come nella realtà. Giocare a diverse ore del giorno è un elemento fondamentale, dato che alcuni Pokémon appaiono solo di notte, piuttosto che di mattina o di pomeriggio, e di conseguenza per completare la collezione è necessario trovarsi nel luogo giusto al momento giusto. Il cellulare in dotazione di Ash è un'ulteriore novità e permette al giocatore di tenersi in contatto con il professor Oak e con tutta una serie di avversari che forniscono utili consigli o che telefonano per sfidare Ash; inoltre, ed è forse questa la novità più rilevante, i Pokémon possono ora riprodursi e, di conseguenza, si possono raccogliere più esemplari della stessa specie per scambiarli con gli amici. Viste e considerate le numerose migliorie apportate alla struttura di gioco, le poche differenze per quanto concerne la realizzazione tecnica passano quindi in secondo piano; se amate i Pokémon e avete già apprezzato i precedenti episodi della serie su Gameboy non potete lasciarvi sfuggire **Pokémon Gold** o **Pokémon Silver**, e forse addirittura entrambi.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	AZIONE
GLOBALE	92

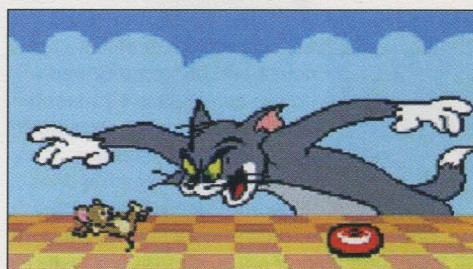
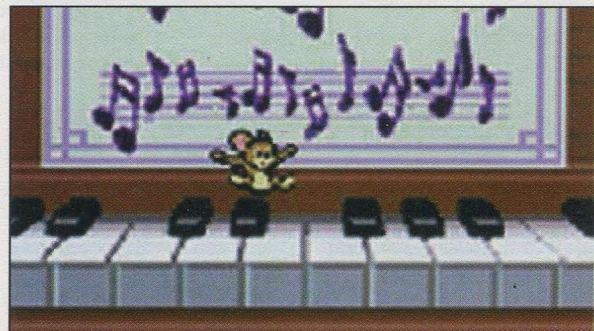
Tin Tin
Prisoners of the Sun

Il popolare personaggio creato dalla fervida fantasia di Hergé torna a essere protagonista di un videogioco grazie a Infogrames che, ancora una volta, sfrutta la licenza di un famoso fumetto europeo per creare un platform game abbastanza classico; nei panni del giovane Tin Tin, il giocatore si trova impegnato in nuove e mirabolanti avventure per tutto il pianeta, con pericoli e ostacoli di ogni genere pronti a fermare la sua missione. Nella migliore tradizione del genere, i livelli sono abbastanza ampi e strutturati in maniera lineare con tutta una serie di ostacoli da saltare e di oggetti da spostare per riuscire a raggiungere zone altrimenti inaccessibili; fortunatamente, per spezzare la monotonia

e aggiungere quel pizzico di varietà necessaria a mantenere elevato l'interesse nel corso di tutta l'avventura, i programmatori hanno inserito alcune sezioni di intermezzo in cui, tra una fase platform e l'altra, la meccanica di gioco subisce un netto cambiamento. Ecco quindi che, giusto per fare un esempio, Tin Tin si troverà impegnato anche in folli inseguimenti in macchina lungo strade trafficate e pericolose; qualunque sia la sezione o l'impostazione di gioco, la realizzazione tecnica si mantiene sempre su livelli discreti. Le animazioni sono globalmente accettabili mentre alcune ambientazioni avrebbero certamente potuto essere migliori, anche se probabilmente i programmatori hanno scelto di mantenere uno stile grafico abbastanza semplice per rimanere fedeli al fumetto originale. La valutazione globale, tenuto conto anche della discreta longevità non può che essere positiva anche se, nell'ampia collezione di platform game disponibili per Gameboy esistono titoli decisamente più divertenti e giocabili; certo è che, se siete appassionati del fumetto originale...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	INFOGRAMES
GENERE	PLATFORM
GLOBALE	78

Tom & Jerry
in Attacco al Topo

L'avvicinamento delle feste natalizie è sempre accompagnato dall'uscita di decine di titoli ispirati a popolari serie animate o a fumetti tutte accomunate dalla medesima meccanica di gioco; dopo aver provato **Aladdin**, **Paperino** e **Tin Tin** è ora la volta di Tom e Jerry! Alla guida di Jerry, il giocatore si trova impegnato in una serie di livelli nel tentativo, proprio come nel cartone animato, di sopravvivere ai continui attacchi dello sfortunato Tom (in particolare, Jerry deve riuscire a salvare cinque suoi amici catturati da Tom); per riuscire a raggiungere la salvezza, Jerry deve evitare tutta una serie di ostacoli in diversi ambienti domestici, partendo dal salotto per poi spostarsi in altre locazioni, sfruttando alcuni gadget e oggetti che possono essere recuperati nel corso della partita. L'azione si sviluppa in maniera semplice, ma la conformazione già non lineare dei livelli si unisce alla presenza di tutta una serie di sottogiochi (dalla semplice ricostruzione di un'immagine, al tiro al bersaglio con le torte); il loro completamento è indispensabile per l'ottenimento di oggetti basilari per l'ultimazione della missione. Tutto questo rende **Tom & Jerry in Attacco al Topo** un titolo leggermente diverso rispetto alla maggior parte delle produzioni del genere. Peccato che la presenza di un numero esiguo di stage, unita a una calibrazione del livello di difficoltà chiaramente indirizzata verso un pubblico più giovane e inesperto renda il nuovo titolo di Ubi Soft troppo facile, tanto che i più navigati esperti del genere non impiegheranno più di una settimana a portare a termine il gioco. La valutazione finale, discreta, non può che tenere in considerazione questo fatto, oltre a una realizzazione tecnica apprezzabile soprattutto per quanto riguarda la grafica; anche se in questi ultimi mesi abbiamo ammirato su Gameboy titoli dal look decisamente più accattivante, **T&JiAaT** riesce a catturare l'essenza del cartone animato e a immergere il giocatore, soprattutto se giovane e appassionato della serie, in un'avventura davvero divertente.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	PLATFORM
GLOBALE	73

Championship Motocross 2001 Featuring Ricky Carmichael

Se le qualità di un gioco fossero in rapporto con la lunghezza del suo titolo, allora ci troveremmo di fronte a un capolavoro assoluto; purtroppo non è così, anzi, l'ultima produzione THQ è minata da diversi difetti di natura strutturale che ne diminuiscono in maniera sensibile la giocabilità e la longevità. Il lavoro svolto dai programmatori per quanto riguarda la realizzazione tecnica è apprezzabile: le ambientazioni, seppure monotone, sono abbastanza curate, gli sprite sono discretamente definiti, lo scrolling si mantiene sempre su livelli di fluidità più che accettabili (anche perché non sono mai presenti su schermo molte moto) e il sonoro svolge in maniera dignitosa la sua funzione. Bastano però poche gare per accorgersi che, malgrado il sistema di controllo sia abbastanza semplice e preciso, giocare a **Championship Motocross 2001** è tutt'altro che piacevole; le moto controllate dal computer hanno l'insana tendenza a non commettere mai alcun errore, vanificando ogni tentativo di vittoria (soprattutto nelle gare più avanzate), le piste sono veramente troppo lunghe (fare cinque giri su un percorso lungo più di due minuti diventa presto pesante) e, malgrado la diversa conformazione, è difficile distinguerle l'una dall'altra. L'inserimento di una trentina di motociclisti professionisti tra cui scegliere il proprio preferito e di un numero discreto di tracciati non riescono a sopperire a queste lacune, a cui bisogna poi aggiungere l'assenza dell'opzione di gioco in link, elemento fondamentale per ogni produzione del genere; la valutazione finale di **Championship Motocross 2001** non può che essere , di conseguenza, piuttosto bassa e il nostro consiglio è, anche se siete appassionati di questa disciplina sportiva, di dirigere le vostre ricerche altrove.

SCHEDA	
CASA PRODUTTRICE	THQ
GENERE	CORSA
GLOBALE	55

Chicken Run

Chicken Run (o *Galline in Fuga*) rappresenta una ventata d'aria fresca nel mondo dei videogiochi ispirati a produzioni cinematografiche dato che, caso più unico che raro, i programmatori di THQ hanno deciso di non utilizzare questa prestigiosa licenza per realizzare il solito, piatto e banale platform game. **Chicken Run** infatti è un titolo d'azione in cui il giocatore deve controllare Ginger (la protagonista del film) impegnata nel salvataggio delle galline segregate nella fattoria; per riuscire in questa impresa, Ginger deve riuscire a eludere tutti i sistemi di sicurezza (cani e trappole di varia natura) riuscendo al tempo stesso a farsi seguire dalle galline che, a dire il vero, sembrano più interessate a vagare senza meta nell'aia piuttosto che a cercare di raggiungere la libertà. L'unico modo per farsi seguire è quello di seminare del gustoso mangime, facendo al tempo stesso attenzione sia al tempo limite che ai vari ostacoli (recinzioni e macchinari) che bloccano la via d'uscita e che devono essere scardinati utilizzando alcuni oggetti sparsi in diversi punti del livello. L'azione si sviluppa in maniera piuttosto lenta e la fastidiosa tendenza delle galline a muoversi senza alcun logica potrebbe causare una certa frustrazione nel giocatore ma, con un po' di pratica e attenzione, si possono ottenere risultati più che apprezzabili; la realizzazione tecnica non è particolarmente spettacolare, ma la scelta dei programmatori di utilizzare un'inquadratura piuttosto ampia consente di avere sempre una visione di gioco sufficiente sia per controllare la posizione delle galline che quella degli ostacoli e dei nemici. **Chicken Run** non è certamente un capolavoro, e chi si attendeva un classico platform game ispirato alla pellicola cinematografica rimarrà sicuramente deluso; chi invece vuole acquistare qualcosa di diverso, in cui oltre ad agire bisogna anche pianificare le proprie mosse, potrebbe aver trovato il titolo adatto alle proprie esigenze.

SCHEDA	
CASA PRODUTTRICE	THQ
GENERE	AZIONE
GLOBALE	74

MEGA trix

POKÉMON SNAP
NINTENDO 64

Errore di Programma

Sapevate che in Pokémon Snap c'era un errore di programma? Be', adesso lo sapete!
Nulla di serio, per carità, ma quanto basta per dare ai giocatori la possibilità di fotografare un Jigglypuff in anticipo sui tempi previsti. Per ottenere questa foto dovete semplicemente fare quanto segue: per fotografare un Jigglypuff provvisto di microfono con un certo anticipo dovete salvare il primo dei tre Jigglypuff in cui vi imbattete nel livello Cave, dopodiché dovete colpirlo con una Pester Ball. A volte il Jigglypuff reagirà aggrottando la fronte e tirando fuori il suo microfono come se fosse a un concerto, cosa che normalmente avviene alla fine del livello. Assicuratevi di avere tutto pronto per fare questa fotografia alla svelta.

EXCITEBIKE 64
NINTENDO 64

Nuove modalità di gioco

Avviate il motore e dirigetevi alla linea di partenza: è giunto il momento di bruciare un po' di gomma con mezzi non proprio leciti!
Per inserire questi codici dovete tenere premuti simultaneamente i tasti L, C DESTRO, C BASSO e A davanti al menù principale. Ciò vi permetterà di accedere alla schermata presso la quale potrete comporre detti codici.
Questo gioco è già abbastanza difficile, ma c'è la possibilità di farlo diventare addirittura impossibile o quasi. Per sbloccare la modalità Beat This dovete semplicemente inserire il codice PATWELLS nell'apposito spazio (vedi sopra).
Vi siete stancati di percorrere i tracciati allo stesso modo? Be', ora potete rimediare sbloccando la modalità Mirror. Basta inserire il codice YADAYADA nello spazio Cheat Entry.

STARCRAFT 64
NINTENDO 64

I primissimi trucchi

I giochi strategici, se fatti bene, possono trasformare un videogiocatore in una specie di tossicodipendente dello schermo, e StarCraft 64 appartiene proprio a questa "pericolosa" categoria.
Se in un raro momento di lucidità vi rendete conto di trovarvi in cattive acque, provate i trucchi presentati qui di seguito. Ognuno di questi cheat può essere attivato e disattivato nel menù delle opzioni. Prima, però, dovete sbloccarli. Ecco come fare...

Lavori di costruzione accelerati

È bello poter disporre di operai capaci di lavorare più rapidamente del solito. Per sbloccare questa opzione dovete esplorare l'estremità inferiore del livello dopo aver salvato le prime due tane nel primo livello della campagna Zerg.

Tutti gli upgrade

Per ottenere il disco dei trucchi contenente una montagna di extra nascosti dovete rintracciare l'uomo in arancione. Lo troverete presso la Jacobs Installation nel livello Episode 1, Mission 4 della campagna Terran.

Ricerca al massimo

Nel livello Episode 2, Mission 5 della campagna Zerg portate il perfido Kerrigan alla sinistra della cella colma di strane creature, così scoprirete un nuovo disco di trucchi.

Rimozione della nebbia

Per avere modo di tenere d'occhio in continuazione i propri avversari occorre impadronirsi della bandiera a nord della base nel livello Episode 4, Mission 3 della campagna Protoss.

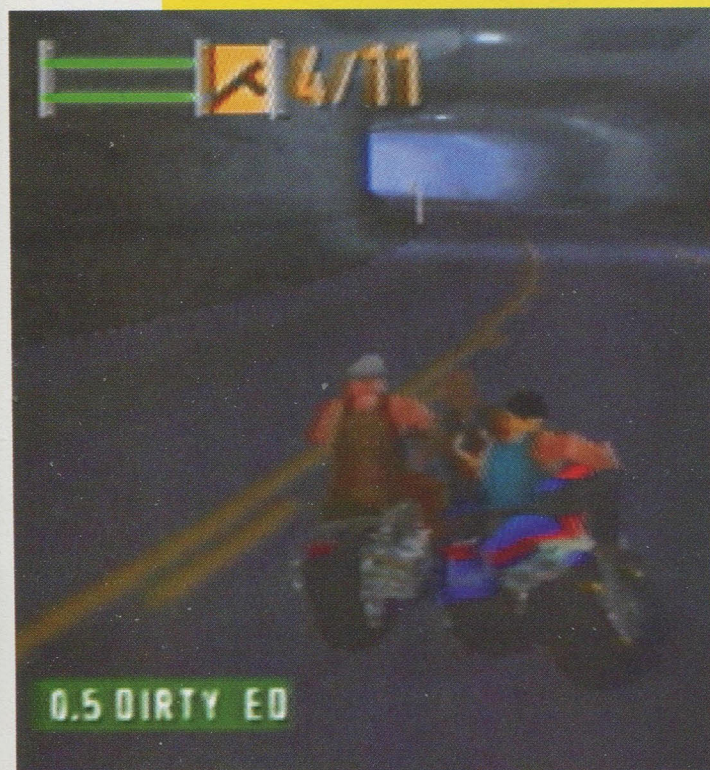
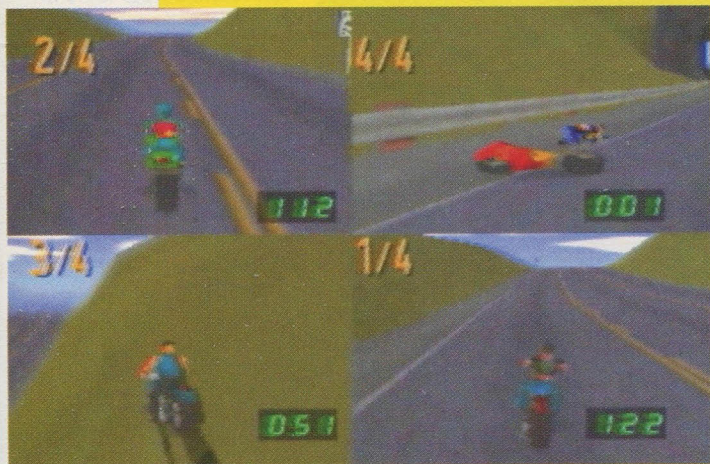
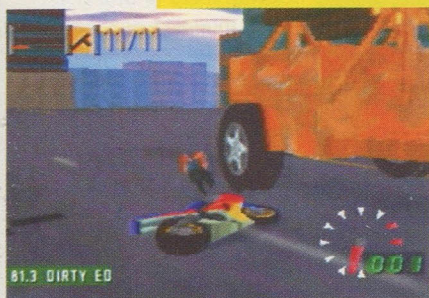
ROAD RASH

NINTENDO 64

Tutte le moto, le piste, le armi

Questo gioco eleva l'aggressività sulle strade a nuove altezze! Se l'idea di percuotere altri motociclisti con mazze, catene e bottiglie vi trova entusiasti, questo titolo vi farà impazzire. Eccovi dei trucchi che vi aiuteranno a spazzar via l'opposizione nel modo più impietoso possibile!
Per ottenere tutte le armi premete C ALTO, C ALTO, C ALTO, C ALTO, C BASSO, L, C SINISTRO, Z davanti al menù principale. Fatto ciò, selezionate l'arma desiderata e andate a rompere qualche grugno. Davanti al menù principale premete C ALTO, C SINISTRO, C SINISTRO, C DESTRO, L, R, C BASSO, Z. A questo punto potrete scegliere fra una moto e un tracciato qualsiasi fin dall'inizio del gioco. Ciò vi sarà di grande aiuto se con le moto ci sapete fare poco!

ROADSTERS

NINTENDO 64

Codici sporchi

Se vi secca sbloccare tutti gli extra del gioco col sudore della fronte, usate queste password.

Tutte le auto
Inserendo la password 'Gimme ALL' nell'apposito spazio sbloccherete non solo tutte le vetture e tutti i tracciati ma anche la modalità Mirror e le versioni speculari delle ambientazioni.

Soldi facili
Siete al verde? Tranquilli, la cosa durerà ancora per poco. Grazie alla password 'fastBUCKS' vi verranno accreditati 250.000 dollari, mentre la password 'EasyMoney' vi frutterà addirittura un milione di dollari.

La corsa degli... Sgusci
Per vincere sia il secondo che il terzo campionato, inserite la password 'Trophies'. Se invece desiderate pilotare dei veicoli avveniristici simili agli Sgusci di Star Wars - Episodio I, scrivete 'Skywalker' al posto del vostro nome.

Visuali differenti
Per rimpicciolire le auto e controllarle dalla prospettiva in funzione durante il replay, inserite la password 'Car Radio'. Per ammirarle dall'alto, invece, inserite la password 'Chopper'.

RAINBOW SIX
NINTENDO 64

Codici di accesso

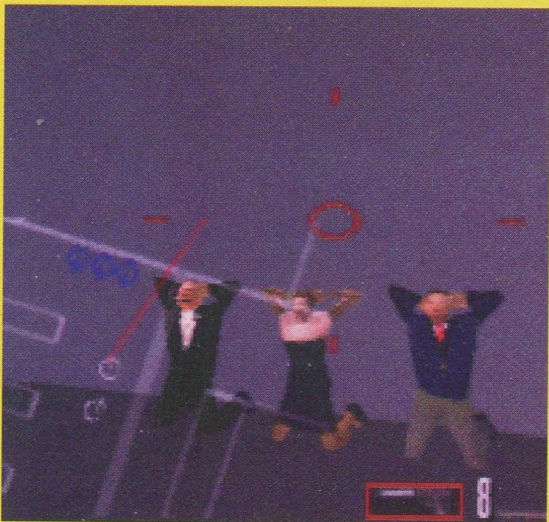
La vostra missione, qualora decideste di accettarla, è portare a termine questo gioco usando le password esposte qui di seguito. Potete scegliere due elenchi diversi: quello corrispondente al livello di difficoltà Veteran e quello che comprende le password che permettono di accedere ai livelli dopo aver regolato la difficoltà su Elite. Naturalmente, se l'opposizione vi catturerà negheremo di conoscervi. Questa pagina si autodistruggerà fra cinque secondi. Buona fortuna.

Password abbinate alla modalità di gioco Veteran

Red Wolf:	1ZL1S2RF2MQQ
Sun Devil:	BJJBC3RF25QQ
Eagle Watch:	BZJBSMRF28RQ
Ghost Dance:	CZBCS5RFFMRQ
Fire Walk:	DLBDCYRFF5RQ
Lion's Den:	DJDDC6R2FWR8
Deep Magic:	LZBDS8R2F8RQ
Lone Fox:	MJB2D1R2G2RQ
Black Star:	2ZB2T2R2GMQQ
Wild Arrow:	FJJFD3R2G5RQ

Password abbinate alla modalità di gioco Elite

Red Wolf:	1ZB1S2S22M??
Sun Devil:	BJBBC3S225??
Eagle Watch:	BZBBSMS22888
Ghost Dance:	CJDCCQS2F288
Fire Walk:	CZDCSWS2FMQ8
Lion's Den:	DJBDCYS2FD
Deep Magic:	DZBDS8S2F???
Lone Fox:	2JB2D1S2G2??
Black Star:	2ZB2T2S2GM??
Wild Arrow:	FJDF3S2G5??
Mystic Tiger:	FZDFTMS2G888

MARIO TENNIS 64
NINTENDO 64

Alla luce i primi segreti del gioco

Se vi stufate di giocare con gli stessi personaggi, potete sbloccare quelli che a occhio nudo non si vedono poiché disponibili solo per chi sa come trovarli. E se questi nuovi personaggi non vi bastano, potete sbloccare anche qualche campo da gioco inedito.

Shy Guy
Sembra uno sfigato, ma in realtà Shy Guy è un giocatore formidabile con un rovescio da brivido. Per sbloccare questo piccoletto dovete finire la Star Cup nella modalità Singles usando un personaggio qualsiasi.

Donkey Kong Jr.
Il celebre rampollo di Donkey Kong è molto più agile del suo illustre paparino. Contro i personaggi più voluminosi è eccezionale. Per sbloccarlo dovete finire la Star Cup nella modalità Couples con un personaggio qualsiasi.

Sbloccaggio dei campi nascosti
Per accedere al campo dedicato a Donkey Kong, situato nel bel mezzo della giungla, dovete finire la Mushroom Cup nella modalità Singles con lo stesso Donkey Kong. Compiuta quest'impresa, il campo in questione verrà incluso tra quelli selezionabili.
Per giocare sul campo dedicato ai Mario Bros., situato fra le nuvole, dovete finire la Mushroom Cup nella modalità Singles con l'idraulico virtuale più famoso del mondo, Mario.

GOLDENEYE 007
NINTENDO 64

Accelerato, non mescolato

Se volete che il signor Bond corra a velocità doppia, finite il livello Silo in meno di 3 minuti dopo aver regolato il livello di difficoltà su Agent.

TG RALLY 2
NINTENDO 64

Allacciatevi le cinture!

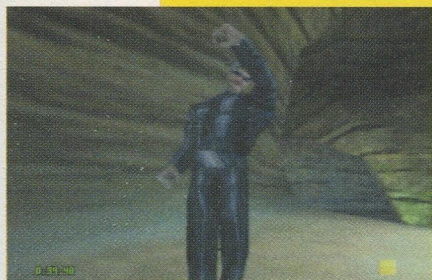
Se volete che le vetture del gioco filino a velocità pazzesca, premete Z, C SINISTRO, L, SU con la croce direzionale e DESTRA con la croce direzionale.

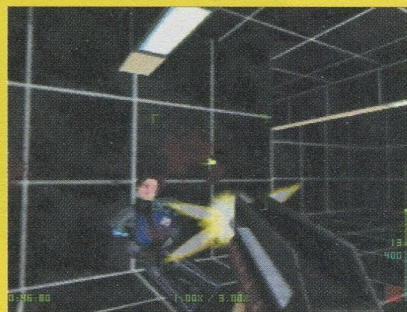
PERFECT DARK
NINTENDO 64

Trucchi in abbondanza

Perfect Dark è uno dei titoli più applauditi fra quelli apparsi fino ad oggi sul Nintendo 64 e l'elenco degli extra è lungo quanto il tunnel della Manica.
Entrare in possesso di tutti i cheat mode è un'impresa difficile anche per i giocatori più esperti. Eccovene altri quattro a titolo di incoraggiamento...

La piccola Jo
Ora potete miniaturizzare Joanna per far sì che anche gli oggetti più piccoli incombano su di lei come montagne! Per ottenere questo trucco dovete finire il livello G5 Building Reconnaissance dopo aver regolato il livello di difficoltà su Agent. Dateci dentro, agenti segreti!

La pistola preferita da Giucas Casella
Con quest'arma psichica potrete fare il lavaggio del cervello agli uomini della dataDyne e vederli così combattere fra di loro. Per sbloccare questo trucco mentale dovete finire il livello Chicago Stealth in meno di 2 minuti esatti dopo aver regolato il livello di difficoltà su Perfect Agent.

Tutte le armi da fuoco
Siete a corto di piombo? D'ora in poi non lo sarete più! Anzi, non saprete quale arma usare perché potrete attingere all'intero arsenale del gioco. Per ottenere questa opzione dovete finire il livello Skedar Ruins in meno di 5 minuti e 31 secondi dopo aver regolato il livello di difficoltà su Perfect Agent.

Munizioni infinite
A volte le munizioni finiscono proprio nei momenti peggiori. Dopo aver acquisito questo trucco non sarete più costretti a ricaricare la vostra arma! Per sbloccare l'opzione No Reload (questo il nome dato al cheat mode sopracitato) dovete finire il livello Air Base in meno di 3 minuti e 11 secondi dopo aver regolato il livello di difficoltà su Special Agent.

XENA
NINTENDO 64

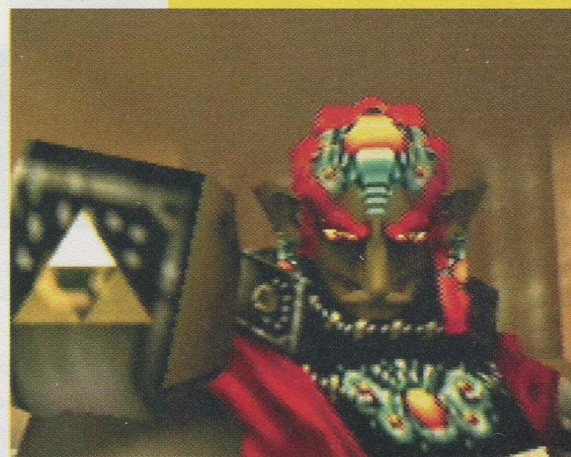
Nei panni di Despair

Per sbloccare il terrificante Despair, premete DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA con il joystick analogico davanti al menù principale. Se udite il suono di un campanello, premete C SINISTRO, C DESTRO, C SINISTRO, C DESTRO per sbloccare questo gran bel personaggio.

LEGEND OF ZELDA
NINTENDO 64

Il segreto degli Stick

Tirate fuori un Deku Stick mentre giocate nei panni del giovane Link, quindi andate a trovare delle farfalle. Se ne seguirete una molto lentamente e la toccherete con uno Stick, questa si tramuterà in una fatina rossa. Mettetela in un barattolo, così potrete tenerla da parte per quando ne avrete bisogno.

RUGRATS
NINTENDO 64

Livello segreto

Davanti alla schermata col titolo del gioco premete R e A mentre tenete premuto il tasto Z per richiamare una schermata riservata alle password. A questo punto premete Z, A, A, B, R, L per accedere al livello inedito.

RIDGE RACER 64
NINTENDO 64

Un fulmine sulla pista

Per avere la possibilità di pilotare la Ultra 64 dovete conquistare tutti e otto i trofei di platino messi in palio dal gioco. Questa macchina è super da tutti i punti di vista.

MEGA trix Pokémon Snap

Guida alla modalità Challenge

Volete immortalare nel migliore dei modi e nel loro habitat naturale i Pokémon più rari? Eccoveli qui, pronti a mettersi in posa e a dire "Cheese!" solo per voi!

Sommario
- I Pokémon che valgono di più
- Come fare un sacco di fotografie in un battibaleno
- Come conseguire un punteggio da Guinness dei primati
- Come ottenere un'inquadratura speciale

Dopo aver sbloccato tutti i livelli, fotografato ogni traccia speciale e immortalato tutti e 63 i Pokémon, la modalità Challenge apparirà tra le opzioni disponibili nel relativo menù.
Dovete conseguire un punteggio da favola in un solo giro per ciascuno dei sette percorsi proposti. Non preoccupatevi: con questa guida sottomano non avrete difficoltà a riuscire in una simile impresa!

Ad ogni livello è abbinato un punteggio che dovete superare in un solo giro. Dovrete premere il grilletto con una rapidità da pistoleri, altrimenti perderete delle inquadrature essenziali. Fotografate tutto ciò che si muove!

Il punteggio ricavato da ogni foto scattata viene sommato. Questo punteggio viene moltiplicato per il numero di Pokémon che avete fotografato nel livello affrontato.

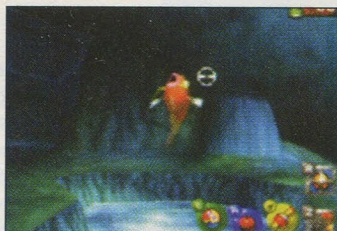
Come nelle altre modalità di gioco, il punteggio assegnatovi sarà proporzionato alla quantità e alla qualità delle foto scattate, perciò dovete incamerare il maggior numero possibile di inquadrature da primo premio. Cosa difficile, visto che avete un'occasione soltanto!

Terminato un giro, il Professor Oak vi dirà quante foto avete fatto, quante foto ci sono per ogni Pokémon e se avete vinto la sfida.

SUGGERIMENTI PREZIOSI

Anche se questa modalità di gioco è tanto veloce quanto frenetica, non supererete uno solo dei punteggi-sfida se attraverserete i livelli come una furia scattando foto a casaccio. Ci sono alcune cose che dovete tenere a mente. Prima di dare inizio a una partita, memorizzate le seguenti indicazioni. Col nostro aiuto diventerete dei maghi in brevissimo tempo.

Al Professor Oak non importa quante foto avete fatto allo stesso Pokémon, perciò abbiate cura di scattare un gran numero di fotografie traducibili in un punteggio elevato.

Ogni fotografia scattata ha il suo peso. Usate sempre tutto il rullino (60 scatti) prima di finire il livello, ma evitate di sprecarlo tutto su un unico tratto del percorso: le vostre fotografie devono abbracciare l'intero percorso.

Non sprecate scatti preziosi su Pokémon di basso valore. Fotografate più volte un Pokémon di tipo comune solo se riuscite a fargli fare qualcosa di speciale.

Il vostro punteggio viene moltiplicato per il numero di Pokémon fotografati nel livello affrontato, perciò fate almeno una foto a ogni Pokémon.

Quando state per realizzare una foto speciale che ha per soggetto un Pikachu, abbiate cura di porre il Pokémon al centro dell'inquadratura. Non riceverete alcun bonus se questa foto metterà in risalto altri Pokémon.

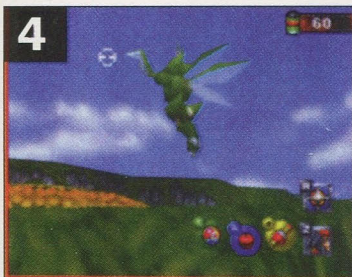
Pensate alle migliori inquadrature che potete ottenere da ogni mostriciattolo. Se a un Pokémon intendete fare solamente una foto, fate in modo che venga benissimo.

BEACH

Potete affrontare i vari livelli secondo un ordine qualsiasi, ma per voi sarebbe meglio cominciare da qui, visto che è il livello più facile.
Ci sono 12 Pokémon da immortalare e il punteggio-sfida (1.510.000) è facilmente superabile. Noi riteniamo che potreste totalizzare almeno 3.413.000 punti.

I Lapras possono risultare difficili da fotografare. Dovete fotografarli tutti quanti per portarli più vicino alla vostra macchina fotografica e nel frattempo dovete anche suonare il Poké Flauto!

La prima foto speciale è quella fatta al Pikachu surfista. Quando la prova ha inizio, guardate a destra. Seminate del cibo per indurre il Pikachu a mettersi sopra la tavola da surf, così realizzerete una foto eccezionale.

Il Pikachu che fa il surf frutta 1.000 punti a foto, perciò abbiate cura di fargli almeno 20 fotografie. Suonando un motivetto col Poké Flauto otterrete un'altra foto di grande valore.

Quando vedete muoversi l'erba intorno a voi, gettate delle Pester Ball finché il responsabile di questo fenomeno – uno Scyther – non si rende visibile. Due Pikachu saliranno di corsa sulla base degli alberi tagliati davanti al ponte di legno.

Non appena vedete i Pikachu al loro posto, mettete in funzione il vostro Poké Flauto affinché le due creature producano un Thundershock, quindi cominciate a scattare. Queste foto valgono 1.300 punti ciascuna.

Tenete da parte almeno 10 fotogrammi per la fine del percorso. Fotografate due Pidgey che si avventano imbestialiti su un Meowth che incombe sul loro nido, così otterrete una foto speciale da 500 punti.

Cominciate a scattare a più non posso quando i Pidgey lanciano la loro arma – il Gust – contro il Meowth. Mettendo al centro dell'obiettivo uno dei Pidgey realizzerete una gran bella foto.

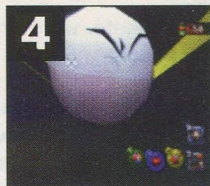
Se non siete ancora riusciti a immortalare un Magikarp, non vi resta che una sola occasione. Gettate dei gadget nell'acqua, così costringerete questo buffo pesce ad affiorare.

TUNNEL

Questo lungo livello sotterraneo è semplice quanto la spiaggia appena visitata. In questo livello potrete fare dei bei primi piani alla maggior parte dei Pokémon. Anche in questo livello i punti da superare sono 1.510.000 ma noi riteniamo che possiate totalizzare qualcosa come 2.325.000 punti.

Potrete realizzare una foto speciale giusto all'inizio del livello. Guardate alla vostra destra, così vedrete un Pikachu sostare vicino a un palo metallico. Quando gli farete una foto lo vedrete fuggire: che peste!

Continuate a fargli delle foto, così finirà per saltare su un Electrode rotolante. Non smettete di scattare finché non salta giù. Ognuna di queste fotografie vale 600 punti.

Restando nei pressi del punto di partenza, tenete premuto il tasto dorsale R e mantenete una velocità elevata finché non urtate un Electrode. Fate una foto all'Electabuzz che vi viene incontro prima che diventi troppo grande per l'obiettivo.

Gettate un gadget contro l'ultimo Electrode: quello situato nel tunnel, davanti alle porte metalliche. Fotografatelo quando diventa completamente bianco.

Non appena l'Electrode esplode, usate i tasti C per girarvi rapidamente, quindi fate delle belle foto ai Kakuna che si aggirano in questo livello.

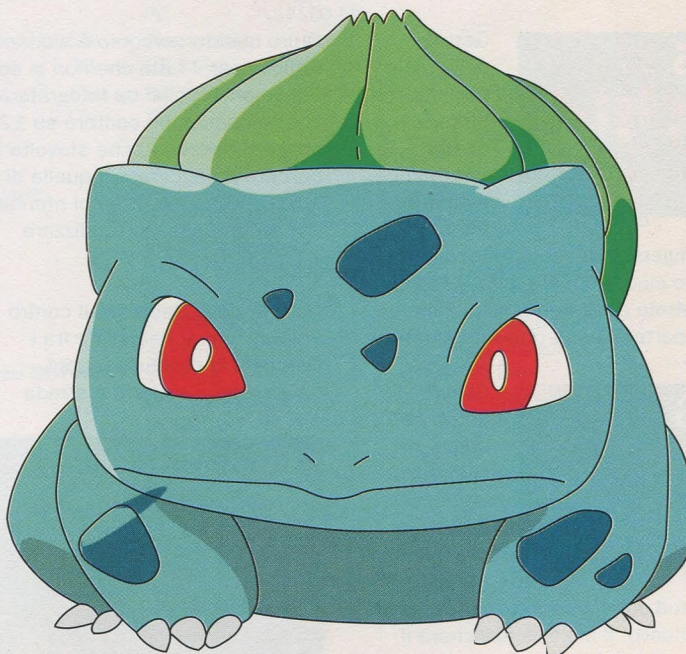
Quando avete finito, fate in modo che il Pikachu liberi lo Zapdos. Fotografatelo, quindi giratevi per fare una foto al Magikarp mentre salta fuori dal piccolo stagno.

Aspettate di aver superato le porte metalliche prima di fare una bella foto all'Haunter (la nuvola di gas viola), quindi fotografate il Diglett che sta vicino al Pikachu.

Fate altre foto al Diglett, così lo vedrete evolversi nel raro ed estremamente timido Dugtrio. Fategli molte fotografie quando fa la sua comparsa per la terza e ultima volta.

Gettate delle mele per fotografare nel migliore dei modi i Magnemite che vi attendono alla fine del livello. Se le getterete per bene, le tre sfere si uniranno per formare un solo essere. Presto, finite il vostro rullino fotografando il Magneton!

VOLCANO

In questo livello ci sono dieci Pokémon da fotografare. Il punteggio-sfida da superare è sempre lo stesso (1.510.000 punti), ma con un po' di buona volontà potreste arrivare a 2.568.000 punti!
Non disturbatevi a fare più di due foto a ogni Pokémon salvo che ai Charmander. Immortalarli in una cinquantina di foto di gruppo è il meglio che possiate fare.

Gettate delle mele davanti ai Rapidash e riprendetene uno in primo piano mentre si solleva sulle proprie zampe posteriori. Non fategli altre foto: tenetele da parte per il congresso dei Charmander!

Quando avete finito con i Rapidash, gettate delle mele davanti a voi per far sì che i Vulpix passino attraverso il varco tra le rocce. Gettate altro cibo per riunirli tutti e tre, così potrete realizzare una foto di gruppo.

Lasciate perdere il Magmar e il Charmander situati in questa zona; potrete trovare degli esemplari più fotogenici a livello inoltrato. Risparmiate la pellicola perché ne avrete bisogno più avanti.

Ed eccoci alla foto più importante che possiate scattare in questo percorso. Lasciate il grosso uovo di Moltres sulla vostra traiettoria affinché lo Zero One si fermi vicino ai due Charmander.

Gettate delle mele per attrarre l'attenzione di altri Charmander e costringeteli a stringersi in un solo gruppo con altro cibo. Suonate il Poké Flauto e scattate a più non posso. Tenete da parte almeno otto fotogrammi.

Colpite l'uovo con un po' di cibo o con una Pester Ball e fate clic quando il Moltres fa la sua comparsa. Una volta uscito dall'uovo, il Moltres spiccherà il volo. Se gli farete una foto in questo preciso istante, vi beccherete 800 punti.

Nella zona successiva, gettate una mela nell'acqua sulla destra e fotografate il Magikarp che appare di conseguenza, quindi fate uscire il Growlithe e l'Arcanine dal magma gettando tre Pester Ball in ognuno dei tre crateri a destra.

Fate una foto a ognuno di questi Pokémon, quindi giratevi e realizzate un primo piano del Charmeleon che gira intorno alla pozza lavica. Fatto ciò, gettatelo nella pozza con una mela.

Il Charmeleon si evolverà in un Charizard, quindi risorgerà dal magma. Colpitelo con una Pester Ball e finite il rullino mentre sputa le sue lingue di fuoco.

RIVER

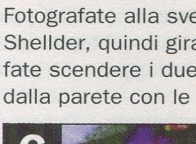
Finire questo percorso è alquanto difficile per il fatto che non ci sono Pokémon speciali da fotografare. Potute comunque contare su 12 soggetti diversi. Anche stavolta la barriera da superare è quella di 1.510.000 punti, ma noi riteniamo che se ne possano totalizzare 2.531.000.

Gettate delle Pester Ball contro il Poliwag che si nasconde fra i cespugli; la creatura fuggirà dirigendosi a sinistra e strada facendo incontrerà altri suoi simili. Usate il Dash Engine per fotografarli mentre fuggono verso il fiume.

Gettate una Pester Ball alla base dell'albero tagliato e del cibo davanti al tronco per beccare due Bulbasaur. Riunite tre di queste creature sulla riva del fiume con il cibo.

Cercate il Vileplume addormentato sulla destra. Suonate il Poké Flauto per farlo ballare. Il numero sarà diverso a seconda del motivo suonato.

Gettate delle mele sul tratto di terra vicino al secondo Slowpoke affinché questi vada a pescare. Fotografatelo quando si evolve in uno Slowbro.

Fate scendere un Metapod dall'albero per riprenderlo in primo piano, quindi guardate a sinistra e fate una foto a uno Psyduck mentre vi passa davanti.

Fotografate alla svelta lo Shellder, quindi girate a destra e fate scendere i due Porygon dalla parete con le Pester Ball.

Attirate la loro attenzione con una mela.

Mentre vi avvicinate al Goal Gate, cercate con lo sguardo il Pikachu che si nasconde dietro la base di un albero tagliato. Colpitelo con un gadget o fotografatelo, così fuggirà alla massima velocità.

Il Pikachu correrà lungo la riva e tornerà di nuovo alla base dell'albero tagliato, quindi cercate di fotografarlo al suo ritorno. Una foto di questo agile Pikachu vi farà guadagnare un bonus di 800 punti.

CAVE

Dovrete essere molto bravi a lanciare le Pester Ball per colpire i Koffing e lo Zubat che cerca di ghermire il povero Pikachu.
Il punteggio-sfida da superare è il solito: 1.510.000 punti. Noi però riteniamo che possiate totalizzare qualcosa come 3.521.000 punti. Come nel livello precedente, i Pokémon da fotografare sono 12.

Fate una foto a ognuno dei due Grimer sulla sporgenza alla vostra sinistra. Colpite il Grimer più vicino con tre Pester Ball per farlo evolvere in un Muk.

Colpite i Bulbasaur fasulli con le Pester Ball e fotografateli quando si tramutano nei Ditto. Cercate di fare una foto di gruppo, così farete molti più punti.

Fotografate il primo Koffing che vedete, quindi colpitelo con una Pester Ball per liberare i piccoli Jigglypuff, sui quali torneremo più avanti.

Colpite gli altri due Koffing, quindi fate una foto al Weenpinbell. Fatelo cadere in acqua, così si evolverà in un Victreebell.

Vedrete un Pikachu nelle grinfie di uno Zubat. Spostatevi in modo da porre lo Zubat all'estremità inferiore del vostro schermo, quindi gettategli addosso dei gadget.

È molto difficile, ma una volta colpito lo Zubat mollerà la presa sul Pikachu. Fotografate quest'ultimo mentre fluttua verso il basso standosene appeso a dei palloncini, così otterrete un punteggio elevato.

Una volta atterrato, il Pikachu correrà verso i Jynx e l'uovo di Articuno. A questo punto suonate il Poké Flauto per liberare lo splendido uccello mitologico. L'Articuno si librerà nell'aria. Continuate a guardarvi indietro...

...mentre state per uscire dalla locazione. L'Articuno volerà verso di voi con il Pikachu sul dorso. Ognuna di queste foto vale 2.000 punti.

Tenete da parte uno o due scatti per il concerto dei Jigglypuff, al quale assisterete solo se avete salvato queste creature in precedenza.

VALLEY

È davvero difficile ottenere dei primi piani dai Pokémon di questo livello ed è praticamente impossibile fotografarli tutti e 13.
La barriera da superare? Idem come sopra: 1.510.000 punti. Voi però cercate di totalizzarne 3.020.000 come abbiamo fatto noi. Se ci riuscirete, potrete vantarvi di essere dei fotografi di prim'ordine.

Colpite gli Squirtle fluttuanti sulla riva per far loro una bella foto quando escono dai loro gusci. Gettate delle mele nell'acqua, così vedrete apparire anche un Magikarp, un Dratini o un Goldeen.

Colpite il Magikarp con una Pester Ball affinché finisca addosso al Mankey, quindi mettetevi immediatamente a colpire i Geodude lì vicino con altre Pester Ball. Dateci dentro!

Fotografate i tre Sandshrew. Proseguendo lungo il corso d'acqua, colpite un Geodude e fotografatelo alla svelta, quindi colpite il suo simile per ottenere uno splendido primo piano del Sandslash che sbuca fuori.

Questa è la parte più importante. Fotografate alla svelta lo Staryu, quindi suonate il Poké Flauto e guardate a sinistra. Alcuni Graveler danzeranno al ritmo del vostro motivetto.

Il ballo di gruppo dei Graveler vale 500 punti, perciò fategli 40 foto. Quando avete finito, colpite il Magikarp sulla riva con una Pester Ball e fotografate il Gyarados che appare davanti alla cascata.

Mentre vi lasciate trasportare dalle rapide, fotografate gli altri due Staryu e scattategli una foto quando entrano nel vortice e si evolvono negli Starmie.

Gettate delle Pester Ball nel vortice per destare il Dragonite. Fotografatelo quando si libra sopra di voi emet-tendo un boato. Accanto al vortice vedrete apparire anche un Dratini.

Giratevi alla svelta e colpite l'ultimo Squirtle affinché scivoli su per la montagna e vada a urtare il Mankey. Questo farà un bel ruzzolone e finirà davanti al vostro obiettivo. Un bel primo piano non ve lo toglie nessuno.

RAINBOW CLOUD

Rainbow Cloud è l'ultimo livello ed è anche bello tosto. Il Mew è il solo Pokémon che occupi questo livello, perciò dovrete totalizzare qualcosa come 420.000 punti con una quantità di primi piani del Mew.

Quando il Mew viene verso di voi, colpite lo scudo verde con un gadget. Tre colpi lo distruggeranno facendolo diventare giallo. A questo punto il Mew si sposterà più rapidamente ma per distruggere lo scudo basteranno sempre tre colpi.

Usate il Dash Engine per inseguire il Mew e gettategli addosso dei gadget per stordirlo e per raggiungerlo. Aspettate che smetta di starsene raggomitolato per proteggersi e quando guarda verso di voi fotografatelo a più non posso!Pokémon Snap con tutte le creature inventate da Satoshi Tajiri!

CE L'AVETE FATTA!

Siete davvero dei grandi fotografi! Speriamo che la prossima console Nintendo possa contare su un nuovo Pokémon Snap con tutte le creature inventate da Satoshi Tajiri!

MEGA trix Perfect Dark

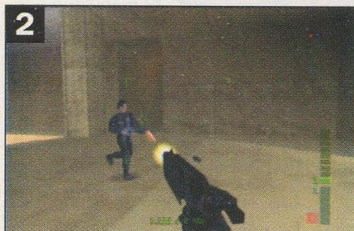
Guida alla modalità multiplayer

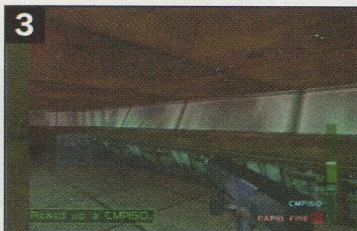
Sommario
- Soluzioni per tutte le prove
- Descrizione dettagliata di ogni livello
- Come affrontare i simulanti
- Trucchi e suggerimenti
- Le tattiche adottabili nella modalità multiplayer
- Come diventare campioni di Perfect Dark

SUGGERIMENTI PER LA MODALITÀ MULTIPLAYER

Capire esattamente cosa occorre fare nel simulatore di combattimento di Perfect Dark è indispensabile se si desidera diventare un giocatore davvero bravo.
Fate pratica contro i simulanti per prepararvi ad affrontare un avversario umano.

Tecniche di strafing
A meno che non vogliate che ogni avversario incontrato vi riduca un colabrodo, dovete diventare padroni di questa tecnica. Ecco come...

1 Il primo vantaggio derivante da questo metodo di combattimento è la possibilità di spostarsi più rapidamente. Tenendo premuti i tasti C SINISTRO o C DESTRO e correndo lungo una traiettoria diagonale vi sposterete più in fretta di quanto sia possibile correndo nel solito modo.

2 Avvaletevi di questa rapidità per raggiungere un avversario in tempi brevi o per sfuggire a un aggressore quando siete a corto di energia.

Voltate gli angoli spostandovi lateralmente per eliminare i punti ciechi. Tenete premuti i tasti C SINISTRO o C DESTRO mentre

3 voltate un angolo di corsa per ottenere un ampio angolo di tiro. In questo modo vedrete qualsiasi nemico che stia in agguato.

4 Correte intorno all'avversario così in fretta da impedirgli di colpirvi e nel contempo continuate a puntargli e a scaricargli addosso la vostra arma. Se riuscirete a diventare padroni di questa tecnica ve la caverete ottimamente.

5 Ricorrete agli spostamenti laterali durante uno scontro a distanza ravvicinata per girare intorno all'avversario mentre gli sparate addosso. Per fare ciò, tenete premuti i tasti C SINISTRO o C DESTRO mentre andate a sinistra o a destra mediante il joystick analogico.

MEMORIZZATE LA STRUTTURA DEI LIVELLI

Quando per voi un livello non avrà più alcun segreto, potrete sempre capire dove si trova un avversario e quale sia il punto migliore dal quale spararli.

1 Se la vostra familiarità con un livello sarà superiore a quella del vostro avversario, sarete sempre in vantaggio. Avrete la possibilità di tendere imboscate e saprete come sfuggire a un aggressore con facilità.

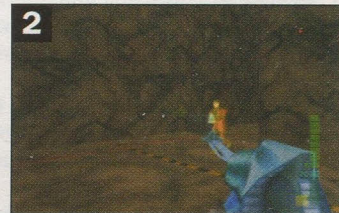
2 Ogni livello conta diversa zone che potete usare per nascondervi mentre sparate agli avversari. Familiarizzate con ognuna di queste, così potrete sparare a casaccio ai vostri poveri rivali senza rendere nota la vostra posizione.

3 In Perfect Dark le armi appaiono in luoghi prestabiliti in ogni livello. Pertanto, se la terza di una serie di armi da fuoco appare in un locale, anche il terzo di ogni altra serie di oggetti apparirà nello stesso punto. A voi non resta che metterci sopra le mani.

4 Questo significa che potete correre dritti alle armi migliori non appena la sfida ha inizio, mentre gli avversari che non conoscono bene la pianta del livello rimarranno in possesso di armi scadenti. Fateli secchi, dunque!

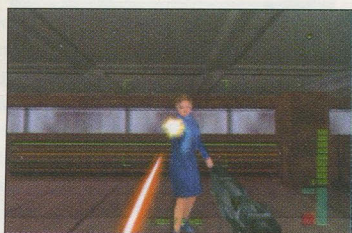
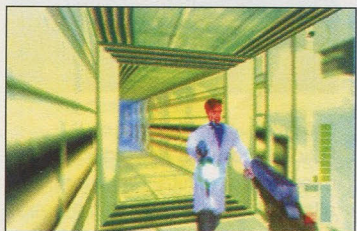
LE OPZIONI OFFERTE DAL SIMULATORE DI COMBATTIMENTO

Il simulatore di combattimento vi permette di scegliere il livello desiderato e il tipo di gioco che si desidera fare. Inoltre vi consente di creare dal nulla i simulanti, le armi, lo stile di gioco, gli handicap e molto altro ancora.

1 Quando cominciate a giocare, alcune opzioni come la possibilità di uccidere con un solo colpo (One Hit Kills) e la modalità al rallentatore (Slow Motion) risulteranno non disponibili. Per sbloccarle dovete guadagnarvele.

2 Se vi cimentate in un nuovo tipo di gioco nella modalità Challenge, come No Radar, finirete per sbloccare l'opzione No Radar (rimozione del radar) nel menù delle opzioni. È così che funziona.

3 I vari tipi di simulanti hanno un gran peso sull'andamento delle vostre partite. Mentre passerete da una prova all'altra sbloccherete un numero sempre maggiore di simulanti. Potrete dare uno sguardo alle loro caratteristiche in un'apposita schermata (Simulant Type). Abbiate cura di farlo prima di cominciare a combattere. Non vorrete mica imbattervi in qualche brutta sorpresa, vero?

I SIMULANTI

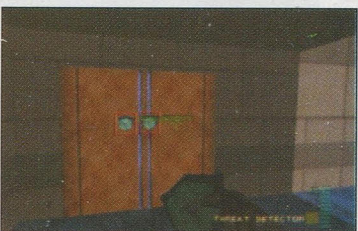
Combattere i simulanti è più o meno difficile a seconda del livello di abilità sul quale sono stati regolati.
Spesso sono avversari più determinati degli esseri umani!

I simulanti di Perfect Dark sono limitati dalla categoria alla quale appartengono. Devono agire in modi prestabiliti ma compensano questa lacuna attraverso una notevole confidenza con i vari livelli.

I simulanti classe Advanced sono tiratori pressoché infallibili in quanto sprovvisti della capacità tipicamente umana di sbagliare. Probabilmente finirete nella loro linea di tiro mentre vi daranno spazio per muovervi.

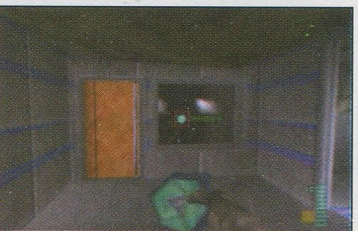
I simulanti più semplici non sono così prudenti come un giocatore umano quando si avvicinano alla vostra posizione e spesso commettono un vero e proprio suicidio. Di una cosa però potete essere certi: i simulanti più sofisticati non commetteranno mai simili errori.

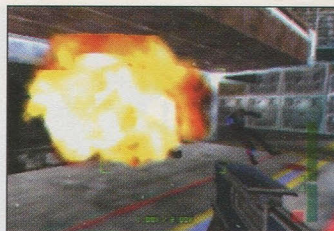
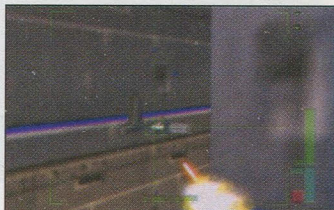
Usate i simulanti per acquisire esperienza in vista di uno scontro con giocatori umani. Una volta imparato come battere i simulanti classe Dark potrete sconfiggere con facilità qualsiasi avversario umano.

COGLIETE L'AVVERSARIO DI SORPRESA

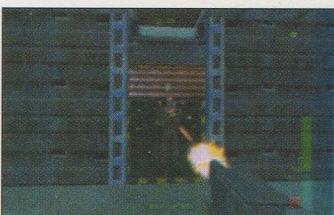
Seminare delle trappole esplosive sulla traiettoria seguita da un nemico è sempre stato uno dei trucchetti più amati dai fruitori di GoldenEye. La Laptop Gun offerta da Perfect Dark non fa altro che agevolare ulteriormente l'attuazione di simili tattiche.

Le tre varietà di mine sono utilissime come trappole. La più pericolosa fra queste è la mina di prossimità (Proximity Mine). Piazzandole in luoghi difficili a vedersi farete una strage.

Un ottimo trucco è quello di girarsi rapidamente appena imboccata una porta. A questo punto piazzate una mina di qualche genere sulla parte posteriore della porta dopo averla vista richiudersi. Chiunque provi ad aprire questa porta rimarrà ucciso.

Le mine telecomandate sono fantastiche. Seminatele lungo un corridoio, quindi fateci venire un avversario per ucciderlo senza un intervento diretto. Potete adottare questa tattica per coprirvi le spalle mentre sfuggite a un inseguitore.

Usate i rilevatori di pericolo delle mine per verificare se in un corridoio o su una porta è stata piazzata una trappola esplosiva. Lanciate una mina nella "zona pericolo" e fatela scoppiare per rendere sicura la via di fuga. Ottima idea, non trovate?

La funzione secondaria della Laptop Gun è molto utile. Gettatela

sopra i vani delle porte o in alto, sui pilastri, affinché possa sparare all'indirizzo dei nemici che stanno sotto di essa senza che venga facilmente individuata.

Per togliere di mezzo una Sentry Gun dovete uscire dal suo raggio d'azione e distruggerla quando non può rilevarvi. In alternativa potreste gettare una delle vostre Laptop Gun nel locale e lasciare fare tutto a lei. Più semplice di così...!

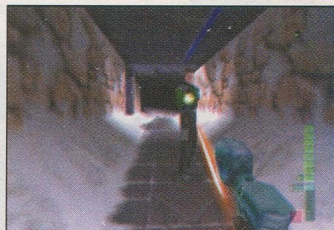
MODALITA' DI GIOCO

Diventare padroni di modalità come Combat e King of the Hill è abbastanza facile.
Tuttavia, per diventare un vero maestro occorre essere bravi in tutte le modalità disponibili. Eccovi alcuni suggerimenti per quelle più difficili...

Hold The Briefcase
La cosa migliore da fare una volta presa la valigetta è precipitarsi in una zona facilmente difendibile e uccidere i nemici che vi vengono vicino. Il posto perfetto ha una sola entrata.

Hacker Central
Continuate a fare fuori l'opposizione finché non si rigenera lontano dal videoterminale. A questo punto dovreste avere il tempo di inserirvi nel sistema prima che vi becchino.

Capture The Briefcase
Non appena il livello ha inizio, apritevi un varco con la forza per raggiungere la base del nemico e rubargli la valigetta. Riportate il trofeo alla vostra base, quindi difendete quest'ultima dagli attacchi del nemico finché il tempo a disposizione non scade. Quando il cronometro finirà i secondi la vittoria sarà vostra.

LE PROVE

In Perfect Dark è possibile scegliere fra 30 prove.
Il livello di difficoltà sul quale queste prove sono regolate è variabile: da estremamente facile a pressoché impossibile. In questa modalità, inoltre, sbloccherete nuovi livelli, nuove opzioni e nuovi personaggi.

Prova no. 1
Skedar contro un simulante classe Easy. Non dovete fare altro che braccare la vostra povera preda usando il radar e porre fine alla sua misera esistenza. Se siete bravi, questa prova vi sembrerà un esercizio di riscaldamento grazie al quale potrete prepararvi per ciò che vi attende in seguito.

Prova no. 2
Area 52 contro simulanti classe Basic. Cercate il lanciarazzi nelle gallerie attraverso le quali dovete strisciare e usate il sistema di lock on per vincere con facilità. Ricordatevi che i coltelli possono avvelenare un nemico.

Prova no. 3
Cercate un Dragon sui condotti e un AR34 nei pressi del seminterrato. Spostatevi lateralmente e sparate negli

spiazzi, ma non sui condotti stretti, altrimenti cadrete di sotto e morirete.

Prova no. 4
Skedar, modalità King of the Hill con simulanti classe Standard. Usate il radar per localizzare rapidamente la collina e usate qualunque arma abbiate raccolto per difenderla. Uccidete gli avversari prima che mettano piede nella zona.

Prova no. 5
Simulanti classe Complex, Combat e Standard che usano il Farsight. Andate dritti alle rampe e salite quella grigia per entrare in possesso del Farsight. Usate la funzione di tiro secondaria per rintracciare e uccidere tutti gli avversari.

Prova no. 6
Dirigetevi subito alla valigetta usando il radar, quindi correte in un locale facilmente difendibile e chinatevi mirando alla porta. Uccidete qualunque nemico apra la porta e s'imbatta in voi.

Prova no. 7
Spostatevi lateralmente e sparate quando un simulante si avvicina alla collina. Dovreste colpirli prima che vi raggiungano. Inoltre

raccogliete ogni scudo in cui vi imbattete, così potrete ricevere due colpi.

Prova no. 8
Correte dritti alla valigetta dell'avversario, quindi tornate di corsa alla vostra per ottenere tre punti. Se il simulante prende la vostra valigetta, dovete ucciderlo per riportarla alla vostra base. Questa prova è piuttosto divertente.

Prova no. 9
Il simulante è molto bravo in questa prova. Piazzate delle Laptop Gun sulle pareti per mettere a segno qualche colpo senza intervenire di persona e cercate di usare il localizzatore bersagli del Farsight quando l'avversario è lontano. Attenti agli attacchi provenienti dall'alto.

Prova no. 10
Raccogliete il Data Uplink e usatelo sul videoterminale lì vicino. Questa prova, comunque, non è poi così facile in quanto il simulante cercherà di uccidervi. Aspettate che il nemico sia lontano da voi, quindi cominciate a inserirvi nel sistema.

Prova no. 11
Correte dritti ai punti caldi e tenetevi pronti a difenderli dagli

attacchi del nemico. State con le spalle al muro e posizionatevi in modo da poter vedere subito un nemico.

Prova no. 12
Affrontate questo livello nel modo in cui fareste con qualsiasi livello normale. Le armi a fuoco rapido vi aiuteranno a vincere, e gli scudi pure. In questa prova vi occorrono solamente tre cadaveri.

Prova no. 13
Il Tranquilliser fa davvero comodo in questo livello per via della sua velocità di fuoco. Usate questa o qualsiasi altra arma a fuoco rapido che trovate. Non usate il Reaper perché i lunghi tempi di ricaricamento vi aiuteranno solamente a finire in mutande.

Prova no. 14
Troverete il Farsight vicino alla vostra valigetta. Usatelo per far fuori l'altra squadra. Andate di corsa a prendere la loro valigetta per conquistare la vittoria. Non dovete fare altro che usare il Farsight per toglierli di mezzo uno per uno finché il tempo a disposizione non scade.

Prova no. 15
Il modo più facile per affrontare questo livello è quello di correre alla valigetta, prendere un Devastator e infilare una porta.

Fatto ciò, giratevi e usate il Devastator per uccidere chiunque cerchi di raggiungervi.

Prova no. 16
Felicity, modalità No Radar con mine di prossimità. Raggiungete alla svelta il corridoio all'estremità opposta del livello. Raccogliete le mine nel locale a sinistra, quindi piazzatele sulla porta attraverso la quale si accede alla zona.

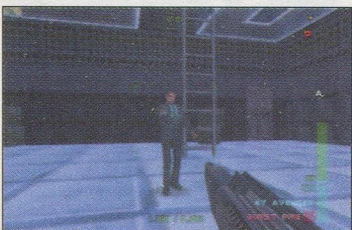
Prova no. 17
Temple, modalità King of the Hill con un simulante classe Expert. Questo simulante usa in continuazione razzi Fly By Wire. Correte alla collina e sparate spostandovi lateralmente in questa zona. Tutti i proiettili dovrebbero mancarvi.

Prova no. 18
Questa prova è molto difficile. I simulanti usano il congegno di schermatura per aggredirvi alle spalle in continuazione. Cercate di lanciare la Laptop Gun contro una parete per coprirvi le spalle.

Prova no. 19
G5 Building, modalità Fast Movement con la possibilità di

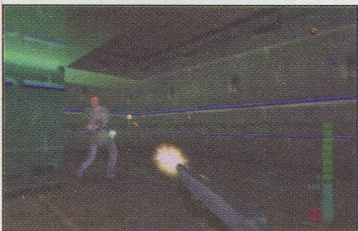
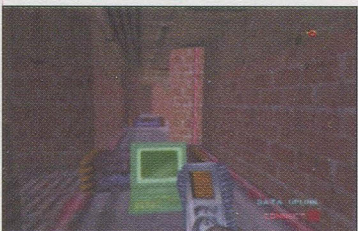
uccidere con un colpo solo (One Hit Kills). Evitate le armi da fuoco lente e pesanti. Usate piuttosto armi come la Shotgun.

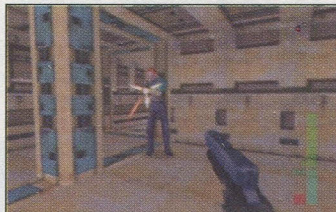
Prova no. 20
Sewers, modalità Combat con la possibilità di uccidere con un colpo solo e un simulante classe Expert. È difficilissimo difendere l'altro simulante. Date la caccia al nemico prima che possa fare qualche danno.

Prova no. 21
Grid, modalità Hacker Central con simulanti classe Expert. Fiondatevi sul Data Uplink e aspettate accanto al videoterminale uccidendo il simulante quando vi viene vicino. Quando è lontano, usate l'Uplink.

Prova no. 22
Base, modalità Hold the Briefcase con la possibilità di uccidere con un colpo solo. Prendete il K7 Avenger e la valigetta, quindi fuggite. Allontanatevi dai simulanti e fermatevi solamente per uccidere chiunque vi sbarri la strada.

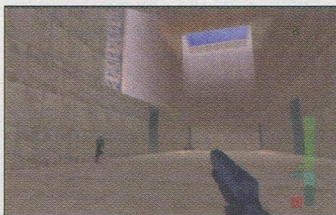
Prova no. 23
Complex, modalità al rallentatore (Slow Motion) contro simulanti classe Dark. Procuratevi quanto prima un'arma a fuoco rapido e date la caccia ai simulanti prima che vi trovino: dovrebbero disporre di poca energia.

Prova no. 24
Fortress, modalità Capture the Case con simulanti classe Expert. Correte lungo il percorso più alto per raggiungere la base del nemico. Uccidete chiunque la occupi, afferrate la valigetta e tornate di corsa alla vostra base.

Prova no. 25
Ravine, modalità Combat contro simulanti classe Expert. Usate il localizzatore bersagli del Farsight per rintracciare e uccidere i nemici da lontano. I simulanti non usano mai il congegno di schermatura finché non sono vicini al vostro alter-ego virtuale.

Prova no. 26
Ruins, modalità King of the Hill contro simulanti classe Expert. Usate la Laptop Gun trovata nella zona rocciosa centrale per difendere la vostra posizione. Questa prova dovrebbe essere più facile della numero 18.

Prova no. 27
Sewers, modalità Hacker Central contro simulanti classe Expert. Prendete il Data Uplink, quindi usatelo sulla console mentre osservate il radar. Se i simulanti si avvicinano troppo, non esitate ad annullare la procedura di inserimento.

Prova no. 28
Villa, modalità Capture the Case. Siete numericamente inferiori e la valigetta del nemico si trova in cima a un pilastro. Per impadronirvene dovrete gettarvi di sotto dalla passerella in alto.

Prova no. 29
G5 Building, con simulanti classe Expert. Prendete un Cyclone o un Dragon appena possibile e date la caccia ai simulanti. Non attaccate se ne trovate uno in buona compagnia: non riuscirete a battere due avversari.

Prova no. 30
Correte alla valigetta, raccogliete un Devastator e imboccate una porta, quindi giratevi e usate il Devastator per uccidere chiunque cerchi di raggiungervi. Questa prova è facile se si sa come agire.

Altre sfide - Parte I

Per sbloccare i livelli multiplayer dovete superare egregiamente le prove. Su 16 livelli, infatti, 13 vengono sbloccati portando a termine le prove.

Se desiderate giocare in livelli resi celebri da GoldenEye 007 come Complex, dovete prima portare a termine un certo numero di prove. Scoprite quante sono dando uno sguardo allo specchietto proposto qui di seguito.

Livello	Prove
Complex	1
Warehouse	3
Ravine	5
Temple	6
G5	9
Grid	11
Felicity	12
Villa	14
Sewers	16
Car Park	17
Base	18
Fortress	20
Ruins	22

Altre sfide - Parte II

Per sbloccare tutte le formidabili armi offerte dal gioco nella modalità multiplayer dovete dare uno sguardo allo specchietto esposto qui di seguito. Il numero di sfide da portare a termine è sulla destra.

Sognate di fare un massacro con la Laptop Gun? Desiderate far sentire a un nemico il calore del vostro Laser? Per avere la possibilità di fare tutte queste belle cose dovrete superare diverse prove!

Le prove da affrontare per accedere all'intero arsenale del gioco

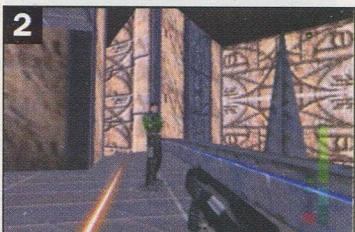
Arma	Prove
FarSight XR 20	1
Grenade	1
Shotgun	2
Falcon 2 (silenziatore)	3
SuperDragon	4
Laptop Gun	5
Remote Mine	6
Tranquiliser	7
Falcon 2 (mirino telescopico)	8
Reaper	9
Cloaking Device	10
Devastator	11
Proximity Mine	12
Slayer	13
Phoenix	14
Combat Boost	15
Mauler	16
Callisto NTG	17
Crossbow	18
RCP 120	19
DY357 LX20	20
N Bomb	21
Laser	22
X Ray Scanner	23

I livelli

In questo gioco ci sono 16 livelli di grosse dimensioni. Ognuno di essi è molto diverso e richiede una notevole conoscenza della sua struttura.

SKEDAR

Spazi enormi con strutture elaborate e un sistema di gallerie atto a unire i locali fanno di questo livello uno degli esempi più eloquenti della varietà offerta da questo gioco.

Il locale principale con le due rampe su ciascun lato conta diversi punti sicuri da cui sparare. Non dovreste avere difficoltà a togliere di mezzo gli altri giocatori prima che vi vedano.

Le terrazze sono molto utili come punti di osservazione, ma non offrono immediate vie di fuga in caso di imboscata. Quella con una sola rampa può essere difesa facilmente, per cui potete benissimo piantarci le tende.

Non smettete mai di sparare spostandovi lateralmente o lungo una traiettoria circolare. I locali di grosse dimensioni vi permettono di girare in cerchio intorno al vostro avversario. Inoltre usate i pilastri e le strutture per mettervi al riparo.

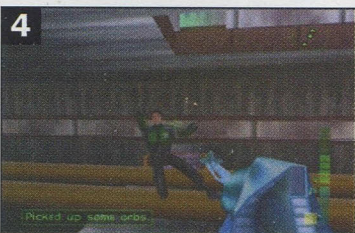
In questo livello dovreste usare le zone sopraelevate come punti sicuri da cui sparare, e le gallerie colme di neve vi permetteranno di raggiungere altre sezioni alla svelta.

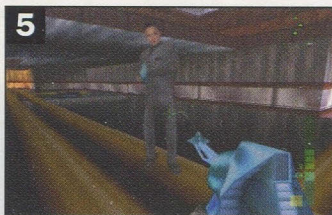
PIPES

Attenti a dove mettete i piedi, in questo livello! Non spostatevi lateralmente sulle piattaforme strette: potreste fare una brutta fine.

Nella zona al piano di sopra, raggiungibile percorrendo la passerella metallica, troverete alcuni degli oggetti migliori. Siate prudenti quassù. Cadere di sotto è facile, soprattutto quando si cerca di sfuggire a un aggressore.

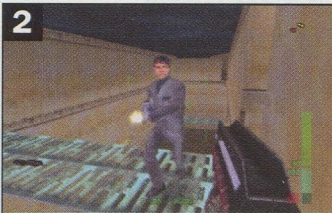
Cercate di piazzare mine e armi telecomandate nei pressi degli uffici. Nascondetele sotto le finestre, così uccideranno chiunque passi da lì. Quando combattete in questa zona, spostatevi lateralmente davanti alle finestre e sparate attraverso di esse.

Il grande locale gremito di pilastri è un posto perfetto per nascondere le armi telecomandate. Lanciatele in alto, sui pilastri, oppure sopra le porte, così ucciderete dei nemici prima che possano sapere che cosa li ha colpiti. Siate astuti!

Il livello inferiore ospita una zona con un baratro e dei condotti al di là di questo. Sparate agli avversari in questo punto per farli precipitare nel vuoto. In mezzo ai condotti si può raccogliere un'ottima arma: state attenti a non cadere anche voi mentre la prendete!

Sparate ai nemici per farli cadere dai condotti, così il computer gli

sottrarrà un punto. Ciò vi farà comodo quanto un bersaglio tolto di mezzo personalmente. Questa tattica farà imbestialire gli altri giocatori: provatela!

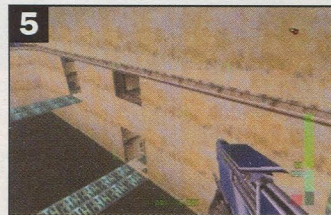
G5 BUILDING

Fate attenzione quando percorrete le passerelle di questo livello. È un gran bel volo da quassù e sarebbe davvero da stupidi morire senza aver sparato neppure un colpo!

Cercate di sparare agli avversari quando si trovano sulle passerelle per farli precipitare nel vuoto. Anche se non cadono, non possono evitare le vostre raffiche.

Vicino a una delle passerelle più alte noterete una piccola terrazza. Si tratta di uno dei migliori punti da cui sparare indisturbati. Da qui, infatti, potrete colpire gli altri giocatori che si spostano sotto di voi.

Dirigetevi verso questa percorrendo la passerella. Scendete la rampa e andate a destra, quindi salite la rampa metallica. Una volta imboccato il secondo ingresso raggiungerete la terrazza.

Sopra il ponte centrale noterete una finestrella. Potete sparare ai vostri nemici da qui. Evitate tuttavia di trattenervi più del

necessario, perché in questa zona sarete molto vulnerabili.

Potete saltare dalle passerelle più alte a quelle più basse, se avete bisogno di andare da qualche parte alla svelta. Cercate di atterrare su una passerella allineata con quella da cui saltate, altrimenti correrete il rischio di precipitare nel vuoto.

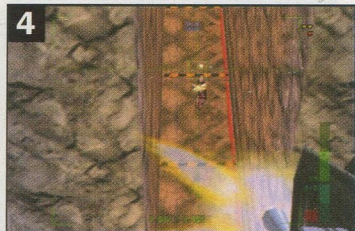
RAVINE

Un livello molto grande con una quantità di piattaforme e sporgenze affacciate su fossi. State attenti a dove mettete i piedi in questo livello, altrimenti potreste pentirvene.

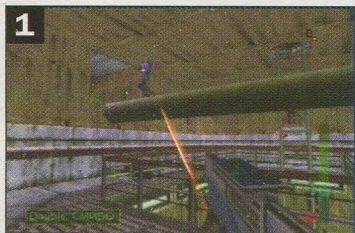
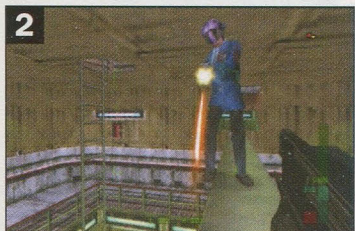
La zona principale è costituita da tre piattaforme di grosse dimensioni unite da minuscole sporgenze. Nascondete una mina sul tratto che precede una piattaforma. Molti non la noteranno.

Potete usare questa tecnica per isolare un'intera zona. Anche le armi automatizzate possono fare molto comodo, soprattutto se piazzate su un ascensore affinché coprano due piani.

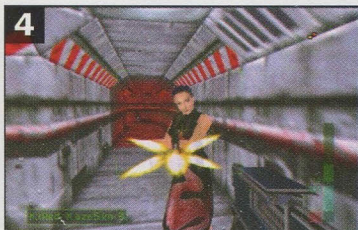
Potete saltare dalle sporgenze per raggiungere un avversario situato ai piani inferiori. Le cadute non vi nuoceranno, perciò

non esitate a sorprendere un avversario in questo modo.

La strategia migliore consiste nel raggiungere i piani superiori ed eliminare gli altri giocatori rimasti di sotto. Questo è un livello in cui sapere dove andare è indispensabile alla propria sopravvivenza.

SEWERS

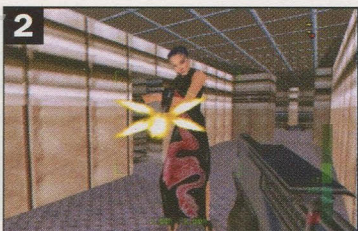
Questo livello è talmente grande da poter disorientare chiunque. Le pareti, però, sono personalizzate con determinati colori e ciò rende più facile l'individuazione della strada da percorrere.

Il livello più basso delle fogne è costituito da gallerie personalizzate con determinati colori. Quaggiù troverete una varietà di oggetti utili e anche una scaletta che conduce a una passerella sospesa sopra la cisterna entrale.

La zona centrale al di sotto della passerella conduce alle fognature principali. Gettatevi in acqua dalla passerella per raccogliere l'oggetto che vi è nascosto, quindi salite sulla scaletta per fuggire.

Troverete una zona gremita di pareti provviste di finestrelle da cui sparare. Spostatevi lateralmente

davanti a queste per ridurre le probabilità di essere colpiti mentre sparate agli avversari.

Spostatevi in continuazione e nel contempo cercate di tenere d'occhio il radar per essere certi di non cadere in una trappola.

COMPLEX

In questo livello i fan di GoldenEye 007 si sentiranno a loro agio. Ora, però, è possibile cadere dalle piattaforme, per cui i percorsi disponibili sono molto più numerosi che in passato.

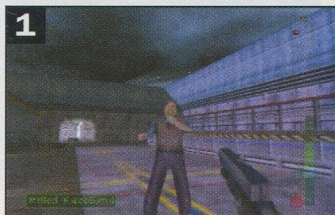
Questa zona ospita una varietà di oggetti utili e anche una buca nel pavimento a misura d'uomo. L'ingresso in cima alla rampa conduce a numerose altre rampe.

La rampa piatta conduce a una zona che ospita un buon punto di osservazione affacciato su due locali di grosse dimensioni. Per raggiungere questo luogo c'è solamente una strada, per cui non è difficile difenderlo.

La rampa gialla conduce a una terrazza che gira intorno a una zona di grosse dimensioni. Il corridoio al di sotto della rampa conduce invece a una terrazza

affacciata su un'importante intersezione.

Tenete le spalle al muro. È facile per l'opposizione aggredirvi alle spalle seguendo un altro percorso. Spesso è difficile capire da dove proverrà l'attacco del nemico.

WAREHOUSE

In questo livello il numero di posti in cui nascondersi è piuttosto esiguo. Quasi sempre non farete altro che correre dappertutto!

Il grande locale a forma di "L" ospita delle armi da fuoco formidabili. Potete salire sul tetto usando le scalette ed eliminare i nemici che mettono piede nel locale.

Usate le gallerie bianche per spostarvi da una zona all'altra. Tra l'altro avrete modo di raccogliere il quinto di ogni serie di oggetti, che di solito risulta essere uno scudo.

Cercate i mucchi di casse al di là delle quali si trova una galleria.

Attraversando quest'ultima carponi troverete un gran bell'oggetto e un ottimo punto dal quale cogliere di sorpresa un altro giocatore.

Quando si combatte nei locali che danno forma a questo livello, la tattica migliore è quella di spostarsi in continuazione. Non ci sono buoni punti dietro i quali nascondersi, perciò tutti gli esperti nel tiro di precisione resteranno delusi: sarete sempre bene in vista!

FELICITY

Questo è un livello piccolissimo. Per sopravvivere è necessario spostarsi in continuazione.

I gabinetti sono un ottimo posto in cui nascondersi e attendere l'arrivo degli avversari. La terrazza di fuori offre un'ottima veduta del salone sottostante se ci si mette in ginocchio.

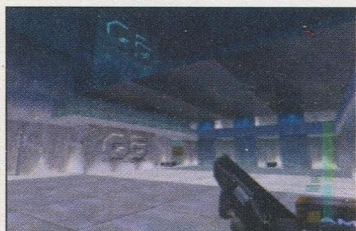
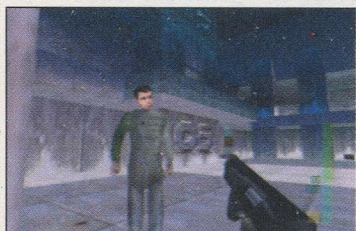
Piazzate delle mine sul lato posteriore delle porte, così ucciderete qualcuno con facilità. Se la fortuna comincia a voltarvi le spalle, introducetevi nei condotti di ventilazione e scendete una volta giunti all'esterno dei gabinetti.

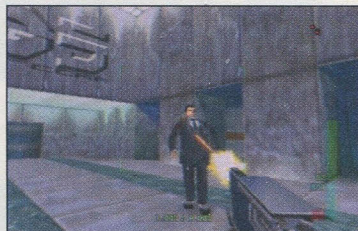
Alla fine del livello troverete un corridoio senza uscita fiancheggiato da vari locali.

Dietro ognuna di queste porte ci sono degli oggetti interessanti e anche ottimi punti presso i quali piazzare delle mine.

Piazzate delle mine dietro gli affioramenti e le porte, dopodiché nascondetevi nelle immediate vicinanze. Con un po' di fortuna riuscirete a uccidere ogni nemico che mette piede in questa zona.

GRID

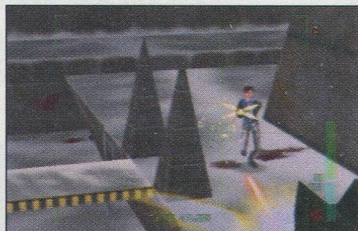
Questa sezione del G5 Building ospita due locali di grosse dimensioni uniti da piccole gallerie e da un ponte di vetro che può essere fatto in mille pezzi.

Il locale che ospita il pavimento in vetro è suddiviso in due piani. Ambedue ospitano oggetti interessanti, quindi cercate di raccogliere il materiale migliore. Tutti i passaggi, tranne quello in cima a sinistra, conducono al secondo locale.

Sparando al pavimento in vetro potrete far precipitare chiunque ci stia sopra. Potrete ottenere lo stesso risultato piazzando delle mine sotto il pavimento. L'uscita a sinistra conduce a un agglomerato di uffici delimitato da pannelli di vetro, il quale a sua volta conduce a un altro locale di piccole dimensioni.

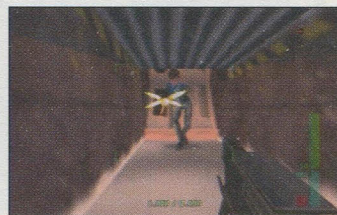
Questo secondo locale ospita due armi abbastanza efficaci. Quando combattete in uno dei locali di grosse dimensioni, aggirate l'avversario e sparategli alla schiena.

Spostatevi in continuazione e cogliete di sorpresa il nemico. Nascondete delle mine dietro le porte per far saltare in aria chiunque cerchi di aprirle.

AREA 52

Le sezioni esterne di questo livello sono molto spaziose e consentono un'ampia varietà di movimenti. Le gallerie, invece, sono molto strette e a volte possono ostacolare i vostri tentativi di fuga.

La sezione isolata e sopraelevata al centro della torre ospita una delle armi migliori, ma vi rende vulnerabili. Cercate di non cadere dal ponte in quanto è l'unica via d'uscita.

Per intrappolare qualcuno dopo averlo visto raggiungere la sezione isolata, lanciate delle mine contro il lato posteriore dei pilastri triangolari oppure sparategli da un angolo mentre cerca di passare dall'altra parte.

Le torri sono luoghi perfetti per un cecchino, anche se sono difficili da difendere. Quasi sempre, comunque, il vostro nemico non avrà idea di dove vi siete cacciati finché non sarà troppo tardi.

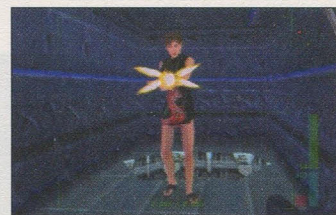
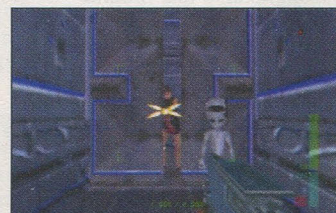
Ci sono due locali con una sola entrata, ottimi come rifugio. Purtroppo, però, vi rendono anche vulnerabili a un agguato teso da un avversario esperto.

Presto scoprirete una zona costellata di porte automatiche. Strisciando attraverso la piccola galleria troverete uno scudo. Da questa zona potrete anche sparare verso il basso per colpire i vostri avversari.

RUINS

Questo è forse uno dei livelli più suggestivi del gioco.
Ogni tanto le porte si bloccano a metà strada e gli oscuri corridoi sono resi ancora più spettrali da luci intermittenti.

La zona rocciosa al centro del livello conduce a tutti gli altri locali. Questo è il percorso più frequentato, per cui è il posto perfetto in cui deporre delle trappole.

Questi passaggi sono molto stretti e sono tutt'altro che perfetti come luoghi in cui combattere. Se qualcuno vi dà la caccia, non potrete spostarvi lateralmente più di tanto per evitare le sue raffiche.

All'interno del complesso troverete una zona costellata di buche nel pavimento: evitandole troverete degli oggetti. Gettatevi di sotto per raggiungere una zona che prima potevate solo vedere.

La strada che parte da qui conduce al di sopra di uno dei locali che potete raggiungere dalla zona rocciosa centrale. Strada facendo troverete anche una buca che vi permetterà di tornare alle gallerie: usatela come via di fuga!

In questo livello le porte possono bloccarsi mentre si aprono. Ciò può aiutarvi a rallentare gli avversari che cercano di sfuggirvi. Se invece siete voi a restare bloccati, giratevi e difendetevi.

BASE

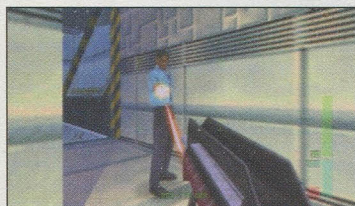
In questo livello i combattimenti si svolgono o in uno dei locali di grosse dimensioni o sulle passerelle di vetro.

Il locale principale ospita quattro porte e nei corridoi che gli girano intorno ci sono degli oggetti molto interessanti. Cercate un altro oggetto per terra nel locale principale e su una delle passerelle.

Il secondo locale di grosse dimensioni ospita una

piattaforma sopraelevata sulla quale giace uno scudo. Per ottenere questa protezione saltate verso la piattaforma dal varco nella passerella e aggrappatevi alla scaletta per salire.

Nel locale principale ci sono molti contenitori dietro i quali potete ripararvi mentre sparate agli avversari. Se è un nemico a servirsi di questi contenitori, sparategli dalle passerelle.

Quando si combatte su queste passerelle di vetro è bene chinarsi mentre si ricarica l'arma. Inoltre ricordatevi che le armi esplosive possono fare breccia nel vetro. Uomo avvisato...

Purtroppo, se piazzerete delle mine sulla parte inferiore delle passerelle di vetro e le colpirete da sopra potrete ugualmente farle scoppiare. Ciò rende le mine delle trappole tutt'altro che perfette.

FORTRESS

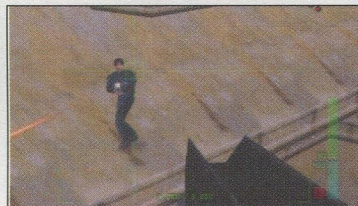
Questo livello è costituito da quattro basi identiche unite sia da una passerella sopraelevata che da una serie di gallerie sotterranee.

Le basi sono suddivise in due piani. Nel seminterrato troverete due armi di quelle buone e al piano di sopra ne troverete un'altra. Usate le piattaforme ascensionali per fare la spola tra un piano e l'altro.

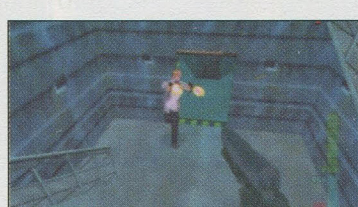
All'esterno di ogni base, presso il livello superiore, troverete uno scudo e un percorso che gira intorno a una fossa. Quest'ultimo costituisce un ottimo punto dal

quale osservare i piani inferiori senza temere per la propria incolumità.

Più sotto, nel seminterrato, troverete una serie di gallerie che uniscono tutte le basi. Queste vi permetteranno di accedere furtivamente ad ogni livello di questo settore.

Usate le passerelle più in basso per cogliere i nemici di sorpresa mentre sono occupati a scontrarsi con gli altri giocatori. Questa tattica è perfetta per affrontare quei giocatori che trascorrono tutto il tempo accampati in una sola zona.

Posti dai quali fare i cecchini: avete una bella veduta delle entrate superiori e potete facilmente eliminare i bersagli sotto di voi.

CAR PARK

Transitare in questo autoparcheggio è più facile di quanto sembri in quanto tutte le rampe di scale sono personalizzate con determinati colori.

La rampa di scale priva di luci ospita il secondo oggetto migliore. Le scale bianche e quelle rosse ospitano armi meno potenti, mentre quelle gialle ospitano uno scudo. Attenti allo scarto in altezza tra un piano e l'altro in alcuni livelli.

Le rampe di scale possono sembrare tutte uguali ma potete facilmente capire dove si trova un avversario anche senza il radar. Controllando il colore non tarderete a trovarlo.

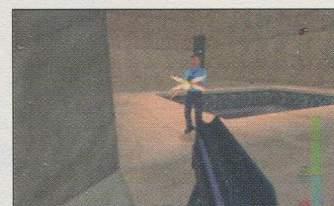
Anche tutti i piani dell'autoparcheggio sembrano diversi. Quello più in basso ospita numerosi pilastri, mentre su quello sopra di esso i pilastri sono stati abbattuti. Il piano più alto, poi, ne è addirittura sprovvisto in quanto si trova all'aperto. Trovare il proprio nemico non è difficile, dunque.

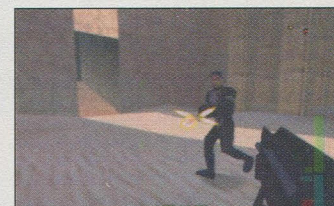
Spostatevi lateralmente descrivendo dei cerchi per evitare le raffiche del nemico nel locale di grosse dimensioni. Quando combattete presso le rampe di scale spostatevi lateralmente solo presso gli angoli, così i vostri avversari non riusciranno a colpirvi.

TEMPLE

In questo livello i locali sono immensi! La varietà di percorsi che potete seguire per raggiungere altre zone fa chiaramente capire come mai questo livello sia risultato il più popolare presso i fruitori più esperti di GoldenEye 007.

Il locale in cima è il centro di questo livello. Ospita sei ingressi e, sul pavimento, una buca che permette di accedere facilmente a ogni zona. Attenti ai nemici che fanno i cecchini dalle porte laterali.

Nei contenitori posti presso ciascuna estremità di questo

locale ci sono degli oggetti. In questa fase è indispensabile sparare mentre ci si sposta lateralmente. La mancata adozione di questa tecnica aumenterà notevolmente le probabilità che non riusciate a vincere.

Quando vi scontrate con qualcuno in uno dei locali di piccole dimensioni, spostatevi lateralmente avanti e indietro lungo il vano delle porte per evitare di sprecare munizioni sparando ai muri. La parola d'ordine è "toccata e fuga"!

Non scontratevi con un nemico accampato in un punto. In questo livello ogni zona ospita diverse entrate. Colpite un avversario sorprendendolo alle spalle. Ciò vi riuscirà più facilmente, ora che potete gettarvi di sotto attraverso la buca situata nel locale principale.

CE L'AVETE FATTA!

Ottimo lavoro! Se avete finito le modalità multiplayer potrete vantarvi di essere i migliori agenti speciali sulla piazza. Ora divertitevi a distruggere i vostri amici!

Mega Market

MEGA market

VENDO per Mega Drive **58 giochi** a L. 10.000 l'uno. Tutti i titoli sono originali, completi di libretti di istruzioni e confezioni. Oppure **VENDO** tutto in blocco a L. 450.000 con in omaggio un Game Gear + alimentatore + 8 giochi anch'essi originali. Telefonare per sapere i titoli dei giochi. Annuncio valido in tutta Italia.
> ANDREA;
Tel. 0362/521687

VENDO Dreamcast euro + 2 pad + tastiera + memory 4MB + Action Replay + 26 giochi, il tutto in blocco. **Code Veronica**, **Sega GT**, **Soul Calibur**, **NFL 2K1**, **GTA 2**, **Dead or Alive 2**, **V-Rally 2**, **ESPN Track & Field**, **NBA 2K**, **18 Wheeler: American Pro Trucker**, **Get Bass** ecc. L. 1.450.000.
> LUCA;
Tel. 051/6545172 - 0329/2171952

VENDO per Sega Dreamcast i seguenti giochi: **Zombie Revenge** JAP, **Rainbow Six** USA, **Worms Armageddon** Euro, **Millennium Soldier Expendable** Euro, **UEFA Striker** Euro, **WWS 2000** Euro, **Buggy Heat** JAP, **Super Speed Racing** JAP oppure **SCAMBIO** con: **Crazy Taxi**, **KOF 99** qualsiasi versione, **Stret Fighter III W Impact**, **Power Stone**, **GTA 2**, **Shadow Man**, **Rayman 2**, va bene qualsiasi versione.
> STEFANO;
Tel. 0339/2110710

VENDO i seguenti giochi per Nintendo 64 versione PAL dalle 30.000 alle 60.000 lire: **Turok 2**, **F-Zero**, **ISS 64**, **Fighters Destiny**, **Zelda**, **Castlevania**, **GT64**, **NFL**, **Worms**, **NBA**, **MRC**, **V Rally**, **M:I**, **Nagano 98**, **Rogue Squadron**, **Shadowman**, **Duke Nukem** e molti altri.
Tel. 0339/5041370 preferibilmente SMS

CERCO per PS2 **Kessen**, **Madden 2001**, **Armored Core 2**, **Tekken Tag** e moltissimi altri in qualsiasi versione, anche in blocco.
> CRISTIAN;
Tel. 0339/7234396
Telefonare dalle 20 alle 21

VENDO per Dreamcast versione PAL di **Formula 1 World Grand Prix** a L. 45.000. Annuncio valido in tutta Italia.
> MARCO o FABRIZIO;
Tel. 06/9284129

CERCO giochi per NIntendo 64, in particolare: **Turok 1, 2** e **3**, **Killer Instinct**, **Perfect Dark**, **GoldenEye 007**, **Resident Evil 2**, **Mario Party**, **Shadow Man**, **Star Wars Rogue Squadron**. Inoltre **SCAMBIO** con: **Zelda**, **Mario 64**, **Mario Kart**, **1080° Snowboarding**, **F-Zero X**, **ISS 64**, **Silicon Valley**, **Chameleon Twist**, **Donkey Kong 64**, **Ridge Racer 64**, **Diddy Kong Racing**, **Fighters Destiny**. Annuncio valido solo per la provincia di Messina.
> LUCA;
Tel. 0349/3284146 oppure 0328/7622742 (anche SMS)

CERCO qualsiasi videogioco ispirato alla saga di **Dragonball Z**, solo in versione giapponese e con i corrispettivi manuali. Inoltre **CERCO** la console **Playdia** della Bandai. Richiedo massima serietà.
> FRANCESCO;
Tel. 0541/933286 oppure 0340/2283860 ore pasti

VENDO Neo Geo Pocket + **SNK Vs. Capcom** +**Metal Slug 1st Mission** + **Samurai Shodown 2** a L. 200.000.
> LUCA;
Tel. 0773/510915 ora cena

VENDO Sega Dreamcast giapponese con modem, 2 pad, 1 Visual memory System, adattatore video NTSC-PAL e cavo scart, trasformatore e 7 giochi: **Virtua Fighter 3**, **Sonic Adventure**, **Godzilla**, **Blue Stinger**, **The House of the Dead 2**, **Zombie Revenge**, **Virtua Striker 2000.1** (tutti i giochi e gli accessori sono giapponesi, con confezioni originale). Vendo il tutto a L. 750.000.
> ANDREA; Tel. 0383/83985

CERCO console **PS2** e **giochi PS2** e **Dreamcast** in qualsiasi versione.
> CRISTIAN; Tel. 0339/7234396
Telefonare dalle 20 alle 21

CERCO dei giochi per PC (nuovi, usati, purché funzionanti) che non riesco assolutamente a trovare: **Blade Runner**, **Nightmare Creatures 1** ed eventualmente la versione **GOLD** di **Tomb Raider 2**.
> ROBERTO; Tel/Fax 039/2496149

VENDO i seguenti giochi per Nintendo 64 versione PAL: **Jet Force Gemini** (L. 75.000), **Super Mario 64** (L. 30.000), **Star Wars: Rogue Squadron** (L. 80.000), **Zelda: Ocarina of Time** (L. 85.000). **VENDO** inoltre diversi **giochi per Super NES** versione USA.
> LUCA;
Tel. 0328/4277592 oppure 0171/734382

VENDO per Super NES versione europea il gioco **Urban Strike** a £ 50.000. Sono disposto anche a scambiarlo con un gioco qualsiasi tra quelli che hanno per protagonista James Bond, l'agente 007. Vanno bene anche quelli per vecchie console come l'Atari VCS 2600, il Colecovision e quelli per vecchi home computer come il Commodore 64 e i computer Atari serie XL. Annuncio valido solo per la città di Milano.
> FABIO;
Tel. 02/4045405 (ore pasti)

VENDO per Dreamcast versione PAL di **Formula 1 World Grand Prix** a L. 49.000. Annuncio valido in tutta Italia. Il materiale è in ottime condizioni.
> MARCO o FABRIZIO; Tel. 06/9284129 o 0339/6871507 (ore pasti)

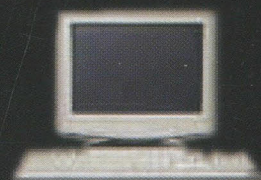
CERCO i seguenti giochi per Sega Megadrive: **Sonic & Knuckles**, **Sonic 2** e **Sonic 3**, solo versioni europee.
> SEBY;
Tel. 050/24598 o 0333/4097199 o 0349/4693593

VENDO/CERCO/ SCAMBIO giochi per N64. A disposizione: **Zelda**, **DKC 64**, **JFG**, **Banjo-Kazooie**, **Mission: Impossible**, **World Driver C.**, **Quest 64**, **F1 W.G. Prix (USA)**, **Shadowgate**, **Rayman 2 (ITA)**, **Resident Evil 2**, **Shadow Man**, **Turok 2**, **Ganbare! Goemon 2**, **Yoshi's Story**, **K.I. Gold**, **ISS98 (EUR).** Cerco in particolare: **Gauntlet Legends**, **Rocket Robot on Wheels**, **Quake 2**, **Starcraft**, **Castlevania 2**, **D.N. Zero Hour**, **Armorines**, **F1 W.G. Prix 2** e altri. Massima serietà. Annuncio sempre valido in tutta Italia.
> PIETRO;
Tel. 0368/7630970 o 0349/7920757

THE GAME OVER

L' UNICO CASH & CARRY DEL VIDEOGAME

I PREZZI DEL RIVENDITORE ALL'UTENTE FINALE!!!

DA OGGI ANCHE ONLINE SU HTTP:\\\ WWW.TGO.IT

Scrivi a The Game Over: info@tgo.it

- - DVD - -